3DM-SMV小组免责声明



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.98

卷首特报

次时代掌机三度进化

NDSi资料总汇

PSP-3000开箱评测

攻略透解

玛娜传奇

学园的炼金术士们 携带版+

超时空要塞

王牌开拓者

特别加页！

TOKYO GAME SHOW 2008

2008年东京游戏展会场报道

口袋光环
同步收录

收录二十款精彩预告影像

北通®
BETOP

同志们，“充”啊！

北通二代直插座充369及二代座充262均通过微电脑智能化监测与控制，不过充、不回流且100%精确充满，具有极高的安全性能。同时，还完美兼容PSP2000原装电池和北通电池，让您在两者之间自由更换，无限制延长您的游戏续航时间；让您在拔营夺寨之时，拥有充足的能源供给，并能底气十足的高呼“同志们，冲啊！”。



PSP2000部分精品推介：



北通二代直插座充369



北通二代座充262



北通电池组266









北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com 免费客服专线：400 6754 300

拥 / 有 / 北 / 通 / 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

本辑特别关注

Ready for GAME Time

2008年东京游戏展会场报道

各大展台热门游戏介绍



让我们前往千叶幕张，去领略TGS2008的风采

P24

攻略透解

P103

系统介绍
全关卡攻略
机体获得一览



拥抱吧！直到银河的尽头！

超时空要塞 王牌开拓者

揭开炼金调合的全新篇章

攻略透解

玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+



游戏系统全面解析
主线与隐藏迷宫攻略法一并奉上

P84

专题企划

秋高气爽，趁着天气好整理整理自己的兵器库，清点一下自己收藏过的神兵吧

P119

刀光剑影 谁与争锋 乱弹游戏中的兵器

写在前面

记得高中时买《游戏机实用技术》来看，结果一次期末考试发挥失常，又因为常常省下午饭钱玩游戏机的事被父亲知道，一怒之下的父亲把叠得半米高的杂志全部都放在后院给烧了，熊熊火焰直到现在都还常常在我脑中浮现。讽刺的是，成人之后的我，竟然真的到了游戏杂志社工作，每天与游戏打交道、靠游戏吃饭。就像是人被束缚之后，想要尽可能地去寻找自由一样。

其实，快乐、成功和幸福的定义对于吃饱饭的我们这一代来说，并不仅停留在赚大钱、买豪华车、住大房子这种物质层面上。我时时在想，也许富翁们买一辆宝马、法拉利时所获得的快乐感，大概就和我们搜集齐《白金》中所有的口袋妖怪或者自己一个人砍死祖龙的感觉差不多吧。这种观点并不是说我自甘堕落，不思进取。而是说，人生的意义有许多种，如果你找到了属于你的宝物，属于你的世界，那么你就不要犹豫地向前走。无论道路是崎岖还是平整，罗马总是会在每一条路的终点，静静等待着你的光临。你的未来，只属于你自己。

宇轩

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



Tot.19

最动漫

精彩的卷首特辑《Requiem反叛的终焉》——与你一同感受零之镇魂曲的震撼与激动；最评点中将会历数十月新番精华，书碟全面联动，海量新番尽在一手掌握！DVD中收录《名侦探柯南》最新剧场版——《名侦探柯南 颤栗的乐谱》，还有《图书馆战争 特别篇》、《魔法老师涅吉！白色之翼》及其他精彩特典，除此之外，更有《最动漫》对大受欢迎的JAM Project上海演唱会独家专访；而在豪华版中，更会附送2008年人气动画角色的主题扑克。如此超值，如此精彩，爱好动漫的你一定不能错过！







10月22日 全国上市

160页16开精装特辑

女神异闻录4 世界全书

PS2末代大作之一，《女神异闻录4》资料设定集火热登场。书中收有副岛成记精美插画，全角色介绍、服装表情设定，PERSONA原稿、未被采用的初期设定，游戏制作人访谈、背景美术CG等精彩内容，更会附送《女神异闻录4》原声音乐集，是《P4》玩家必入之书！



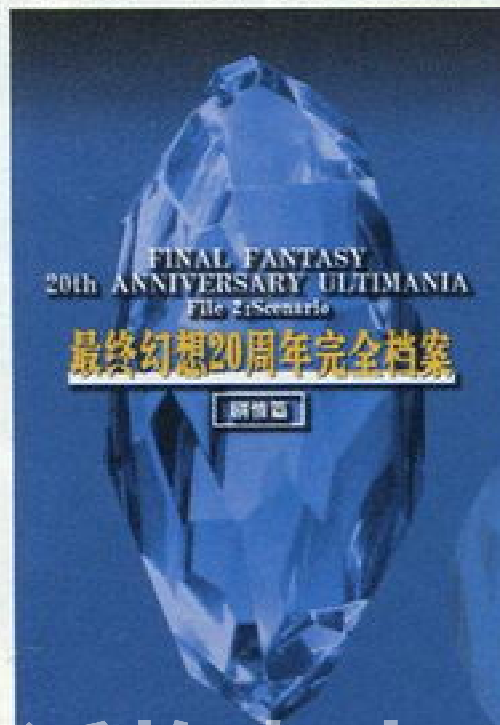


10月下旬 全国上市

436页精装特辑＋精选CD

最终幻想20周年纪念 剧情篇

有史以来最权威的《最终幻想》资料档案集，《剧情篇》震撼登场。从初代到最新作——二十年来《最终幻想》全系列所有剧情相关资料俱在于此。全书共436页，字数多达40万，除剧情外还收录有名场面、地点解说、游戏花絮等精彩内容，堪称为《最终幻想》FANS必备的资料宝典。





10月下旬 全国上市

第3辑

四叶草

《四叶草》第3期光盘大改版！CD光盘升级为DVD光碟，将会收录长达1小时30分钟的《遥远的时空中》2008年声优见面会字幕影像，恋声癖们千万不要错过！手册中将网罗近期即将发售的女性向游戏全部资讯，点评十月新番中的优秀作品、追踪最新日剧的剧情走向，还有更多精彩内容在等着大家！随书赠送“《薄樱鬼 新选组奇谭》VS《绯色的碎片》”主题文件夹。





11月上旬　全国上市

LV44

游戏城寨

新改版+新栏目，赠送【游戏城寨MAX】数据光盘，包含音乐台+攻略评测+电子发售表+掌机工具+小游戏+壁纸主题。【本期特企】你是新一代的开山怪——游戏创意漫谈。【观点】Web SHow / 我想悄悄告诉你——非常书信；城寨茶馆 / 你喜欢NDSi吗？【11月游戏推荐】为您介绍42款新作情报。【游戏收藏夹】收录经典作品赏析并赠送试玩。





已上市，各地报刊亭销售中

《失落的奥德赛》官方小说+原声音乐CD

失落的奥德赛 千年之梦

千年的旅途，千年的梦——《失落的奥德赛》官方小说，游戏小说史上最具文学韵味之作隆重登场。坂口博信特邀著名作家重松清执笔，描述不死者凯姆千年间身旁的人与事。附录游戏中未收录的“千年之梦”及《失落的奥德赛》游戏剧情赏析。





已上市，各地报刊亭销售中

Vol.4

爱图e族

全新改版的《I2》即将登场！本辑将继续为您送上揽括动漫游各方面的画师介绍与动漫美图，给您阐述更多动漫游绚丽画面背后的故事。全新增加的DVD-ROM光盘将本辑的信息量进行了质的提高，当中收录有近十本的日本新近画册电子收藏版以及众多的动漫壁纸与美图杂锦，配合动漫影音资源等将让您获得视听上的双重享受。





已上市，各地报刊亭销售中

CONTENTS VOL.98

本辑责编：王宇平　美术总监：吴松

掌机王Sp目录





健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	解释
GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

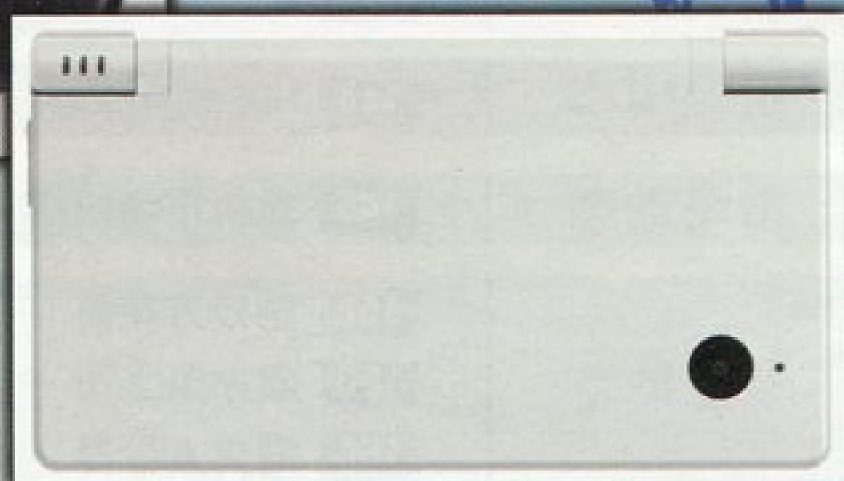
游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下



文 米格
美编 咕噜

卷首>>
>>特报



次时代掌机三度进化

——NDSi资料总汇 & PSP-3000开箱评测

随着技术上的不断改良，数码产品总是在不断自我进化着，而作为数码产品的先锋产物——掌上游戏机就更是如此。回顾GBA，从不带背光的“初号机”到4年后GBM的终极形态，技术的改良不但让它的体积越来越轻巧，还让它在色彩表现等方面越来越出色。眼看NDS和PSP也要迎来4岁生日，而任天堂和索尼纷纷公布了产品进化的第三形态——NDSi与PSP-3000。NDSi在上一代NDSL的基础上又融入全新的功能，PSP则是在上一机型的基础上进行小幅改进。想了解这些新变化，就请跟随小编米格往下看吧！

NDSi

目标人手一台？

10月2日，任天堂2008秋季战略发布会在日本代代木竞技场体育馆内召开，日本当地时间下午1点30分，任天堂社长岩田聪一上来就甩出了Nintendo DSi（以下简称NDSi）这个重磅炸弹。相比PSP-3000的小幅进化，NDSi的改进可谓大刀阔斧。虽然9月28日的《日本经济新闻》就已经率先报道了新版NDS的规格与功能，但当岩田聪社长将它举起的一刻，还是吸引了众人的目光。



岩田聪在会上表示，到今年6月份为止，NDS在日本国内已经销售2297万台，而在全球累计销售了7754万台，以有史以来最快的主机普及速度向着“一家一台”的普及目标迈进，而NDSi在这个时刻发售，不仅仅是为了延长主机的生命周期，而是继续向着“人手一台”的终极目标迈进。

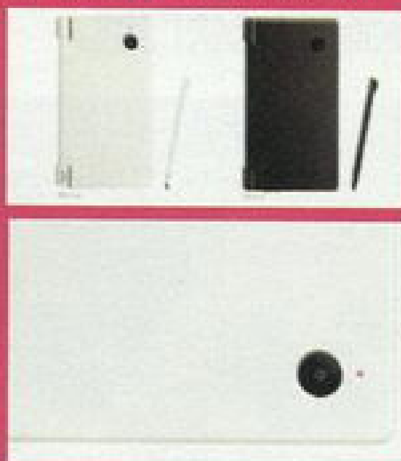
究竟NDSi具有哪些新特性？目前已经确认的消息如下。

NDSi名称的得来

NDSi最后一个字母“i”的含义，其实就是代表英文中的“I”（我），当然也包括“Wii”中代表各种人的“i”的意思，NDSi的本意也可以理解为“My DS”，即是“我的DS”，它象征着NDS对人们生活方式造成的改变，也暗含任天堂“人手一台”的终极目标。另外，“i”还表示“eye”，即NDSi主机正面如同眼睛一般的摄像头。

NDSi资料总汇

◆机体厚度减少2.6mm，变薄12%；
◆屏幕尺寸由3寸增加为3.25寸，变大17%；
◆取消GBA SLOT—2插槽；
◆内建双摄像头（上盖外侧与转轴内侧各一个），规格30万像素，具备脸部辨识功能；
◆支持音乐回放功能，可自由调整播放音调与播放速度；
◆内建SD存储卡插槽，拍摄的照片可储存于SD卡上，并可以在Wii照片频道浏览；
◆内建快闪记忆体存储空间，可用来存储各种应用程序并直接在NDSi系统下启动；



◆可直接从网络下载游戏并保存在主机中；
◆将在“NDSi商店”免费提供网络浏览器供玩家使用；
◆增加了一个中间级背光亮度级别；
◆11月1日在日本首发白、黑两种颜色NDSi，定价18900日元。

除此以外，为了配合NDSi的新功能，任天堂也对其网络服务进行了强化，强化内容包括：

◆原本网络服务所使用的虚拟货币“Wii点数”将改名为“任天堂点数”
◆在原本的网络商店中开设“NDSi商店”专区，提供免费及付费的“NDSiWare”软件下载服务；
◆目前确定NDSiWare主要价位分4个档次，分别为免费，或消费200、500、800点任天堂点数；
◆2010年3月以前，凡使用NDSi登录NDSi商店，都会赠送1000点任天堂点数；
◆NDS加油站服务将扩展到第二阶段，提供“Nintendo Zone”新服务。除NDS加油站外，麦当劳也将合作展开新服务“Nintendo Zone”，配合NDSi内建“Nintendo Zone阅览器”，无需额外设定即可直接阅览，里面将会提供各种独有资讯以及游戏试玩和追加下载内容。

细数NDSi变更点

	NDSi	NDS Lite
液晶屏幕大小	3.25英寸	3.0英寸
液晶画面	透射型TFT彩色液晶（26万色）	透射型TFT彩色液晶（26万色）
主机大小（折叠时）	137.0mm（长）×74.9mm（宽）×18.9mm（高），触控笔长约92mm	133.0mm（长）×73.9mm（宽）×21.5mm（高），触控笔长约87.5mm
电源	NDSi专用AC电源适配器、NDSi专用电池	NDS Lite专用AC电源适配器、NDS Lite专用电池
重量	约214克（包含电池、触控笔）	约218克（包含电池、触控笔和防尘盖）
充电时间	约2小时30分钟	约3小时
电池持续使用时间（根据对应游戏不同略有区别）	最低亮度约9～14小时	最低亮度约15～19小时
	低亮度约8～12小时	低亮度约10～15小时
	中亮度约6～9小时	高亮度约7～11小时
	高亮度约4～6小时	最高亮度约5～8小时
	最高亮度约3～4小时	
对应游戏	NDS游戏以及NDSiWare	GBA游戏以及NDS游戏
输入端口	NDS卡槽、SD存储卡卡槽、AC电源适配器输入口、立体声耳机／麦克风输入口	NDS卡槽（SLOT—1）、GBA游戏卡槽（SLOT—2）、AC电源适配器输入口、立体声耳机／麦克风输入口

从上面的数据，我们就可以看出NDSi的平面尺寸略大于NDSL，但因为取消了GBA插槽，厚度却减小了12%。以NDSL的尺寸，已经可以放入口袋中，NDSi厚度的减少将会使携带更为方便。另外，内置触控笔也增长了4.5mm，将更加适合大人使用，并能够显著提高游戏的手感。

PSP-3000在屏幕显示效果上显著进化，PSP-2000的改进在于更轻更薄，但这些变化却是NDSL一次改进就已经实现的。NDSi在屏幕部分的改进就放在了增大尺寸上。NDSi的屏幕由3寸进化到3.25寸，但本身屏幕解



▲即将上市的产品包装也比之前薄了不少。

析度并没有变，屏幕尺寸增大了17%，这样的设计让老年人也能看清NDSi屏幕。关于屏幕部分的另一个微小变更就在于增加了一个中间级别的背光亮度，但最大亮度级别的明流较NDSL并无改变。NDSi正常状态下的充电时间约为2小时30分钟，比NDSL缩短了30分钟左右，但5个亮度等级下的电池续航时间均比NDSL要短一些，当然具体情况还会依主机的使用环境和对应游戏不同而定。

NDSi在整体上继承了NDSL的设计风格，但外形上还是进行了诸多调整。首先是外壳采用全新消光材质，将不再像NDSL那样有一层亮丽的反光釉面，看上去更具时尚感。其



■SD卡槽设计在原来的开关位置，采用了类似PSP记忆棒的保护面盖设计。



次，转轴正中的Mic位置又增加了一个30万摄像头，而摄像头右侧小开口则是保留的Mic，另外还有一个摄像头在主机折叠后面盖的右下角，主机上屏两侧的扬声器发音孔也从6个网格改为1个类似PSP的长条孔。再次，转轴右侧的指示灯移动到了左侧，并增加为三个，分别是Wi-Fi网卡指示灯、充电指示灯和开关指示灯。另外，NDSi的开关并没有采用之前令人诟病的推式滑杆开关，而恢复了按键开关的设定，灰色的按键设计在了下屏左下侧，而原来NDSL开关的位置则换成SD卡槽。除开关变化外，NDSi的音量控制也变为按键式，设计在主机左侧。最后，NDSi的L、R键更突出，但长度进行了缩短，并增加照相图标，看来将可以作为使用面盖摄像头拍照时的快门键。



■改良为按键操作的音量键。



■缩短并加入照相快门功能的L、R键。

新功能详解

配合硬件上的改良，NDSi 固件也进行了大幅更新，增加了诸多新功能。首先，我们可以上网下载各种NDSiWare，并在固件下直接启动这些存储在主机闪存中的程序。NDSiWare不仅仅包括游戏，还有各种应用软件可以使用，大大丰富了NDSi的功能。而NDSi 还内置了丰富的功能模块，包括之前的“PICTOCHAT”以及 NDS 下载游戏，新增的摄像头、音效和商店。

NDSi 菜单

内置软件如下
- NDSi 摄像头
- NDSi 音效
- NDSi 商店
- PICTOCHAT
- 下载游戏



摄像头

NDSi 的摄像头模块非常有趣。从功能上，它利用NDSi 内置的两个30万像素摄像头进行拍摄，拍摄时还提供脸部识别功能，并可以即时添加各种有趣的特效，直接通过触控笔进行各种操作，玩家只需随便点点就可以制作出有趣的大头贴、变脸照……编辑好的照片还可以存储在SD卡上，并可以继续在 Wii 和 PC 上浏览，或是直接通过 NDSi 传送到朋友的 NDSi 主机上分享这有趣的图片。而除了内置的摄像头模块外，今后任天堂一定会继续活用摄像头功能，推出大量有趣的游戏。

相似度对比



脸部合成



扭曲功能



表情处理



涂鸦效果



音乐

NDSi 音效模块功能同样非常有趣，它也是NDSi 增强多媒体功能的一个重要体现。通过它我们不仅可以播放存储在 SD 卡上的 AAC 音乐文件，还可以用触控笔调节播放音调和速度，甚至实现逆向播放的功能。它还提供了一些有趣的音频滤镜，可以为普通的歌曲消除人声，或是通过音效处理器将音效进行特殊处理和合成，还有充满游戏特色的视觉效果器，在播放音乐的时候伴随音调闪现各种游戏画面。当然，我们还可以通过这个模块配合 Mic 录制最长 10 秒的音效，再通过它进行加工处理。



播放 SD 卡中的音乐文件

播放速度和音调调节

NDSiWare

说到 NDSi 商店，不如直接来介绍 NDSiWare，因为我们登陆NDSi 商店的最终目的，还是通过任天堂点卡在这里来购买NDSiWare来使用。NDSiWare 与 WiiWare 类似，同样是下载到主机内置快闪中，让玩家直接使用。而这些软件又分为免费和付费两类，像之前推出的 NDS 版 Opera 网络浏览器，在 NDSi 推出之际，就会提供免费版下载。另外，任天堂网站已经公布了一些有趣的 NDSiWare，像这款名叫“动态记事本”的免费软件，就可以用触控笔绘制插图和文字，或直接拍照、录音，制作好的信息可以像翻阅漫画一样浏览，通过它我们甚至能制作出带音效的小动画，让 NDSi 成为一个动态记事本，保存的内容还可以与朋友交换。任天堂 NDS 平台上的摇钱树《成人脑力锻炼》届时也将会推出 NDSiWare。

在 NDSi 商店可以购买各种功能有趣的软件



总评 NDSi 的各种改良，将会让它变得更加有趣，再加上与 Wii 联动功能的不断丰富，任天堂平台会更稳固，获得更多人的支持。只是国内玩家所关心的烧录卡、破解方面，还需要等主机上市后再看结果。

PSP-3000

但凡有大作、新主机上市，就免不了出现偷跑事件，这次PSP-3000的发售也同样如此。美版《瑞奇与叮当 尺寸事件》娱乐套装偷跑成功，10月14日就已经穿越了太平洋，到达小编的手中。国内水货渠道商15日就开始大卖港版PSP-3000，加之遭遇破解瓶颈，使这次PSP-3000上市并未遇到炒价情况，16日就跌破1300元大关。有关PSP-3000的改良之处，之前我们已经做过详细的报道，接下来就以实拍拆机图，带大家一睹PSP-3000的庐山真面目吧。

PSP-3000开箱评测



▲美版《瑞奇与叮当 尺寸事件》娱乐套装，官方售价199美元。产品包装非常精美，游戏人物、LOGO还有顶部PSP-3000主机都专门压了凸模，看上去很有立体感。



▲包装顶部的图案很有新意，用附赠游戏、电影以及其他图片说明了PSP的主要功能。



▲揭开包装周围的透明贴纸，打开上盖，就能看到PSP-3000主机的真身了。下面写着“Open Me First”的纸包中是各种说明书、产品介绍、广告以及一张附赠的《无限回廊》PSN下载券。



▲包装背面印着游戏截图和各种说明。



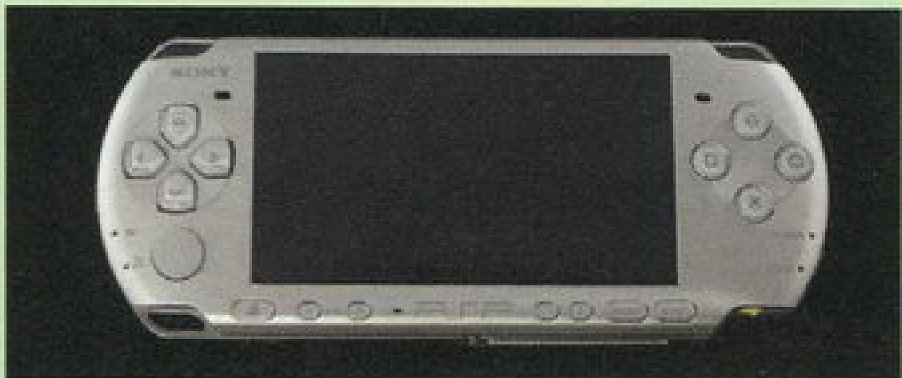
▲侧面标注了产品内容，包含《瑞奇与叮当 尺寸事件》游戏1套以及《国家宝藏2》UMD电影1张。下方PSP-3001代表美版神秘银主机。



◀将纸包拿起，就能看到托架上放着的两张UMD、电源连线以及1GB记忆棒了。产品内部托架结构设计得很巧妙，将两张UMD拿出，你就能看见遮盖在下面的电池以及变压器了。



▲将 PSP-3000 取出，感觉不是一般的轻（因为还没有装电池），而表面材质的改变也让手感有了些许变化，摸起来更像是塑料，而不像之前，摸起来还有种玻璃陶瓷一般光滑的感觉。表面的釉面没有了，自然也不容易留下指纹了。



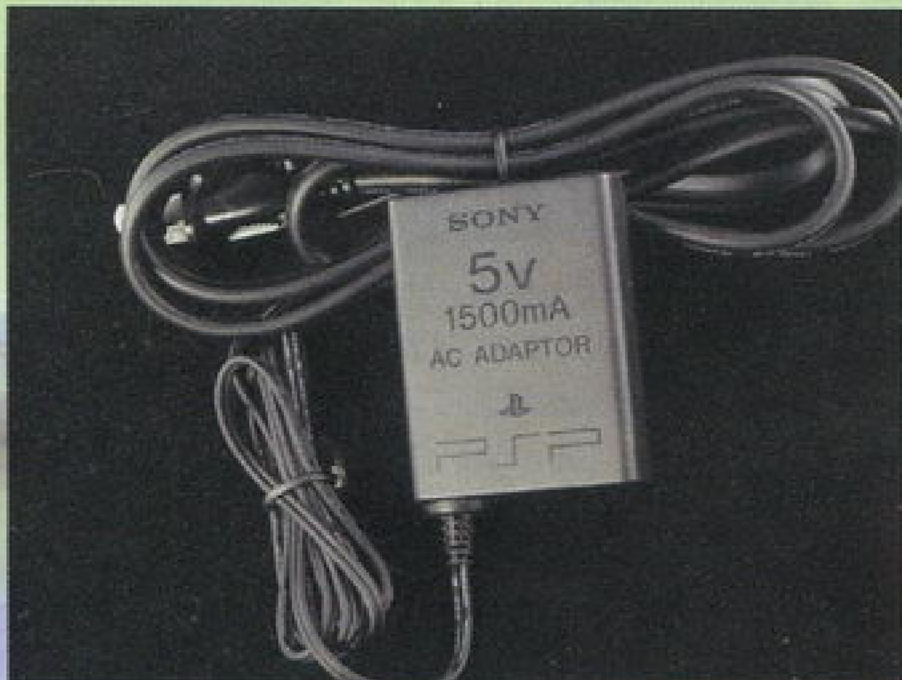
▲再来一张正面图，从图中就可以看出，PSP-3000周围倒角确实比PSP-2000平滑很多，手感更加平滑。另外，PSP-3000的按键确实改良了不少，弹性好了很多，感觉比以前按键硬一些。而按键圆盘中间的凹陷让人按下按键的感觉更踏实。



■HOME 键改 PS 键，屏幕下方的小孔就是主机整合的 Mic 了。



■右侧 START 键和 SELECT都变成了椭圆形，看上去比之前的半月芽形舒服了很多。



▲PSP-3000附赠的充电器编号为PSP-380，体积比之前的小很多。输入输出参数也略微有些变化，尤其是输出电流，从 2000mA 变为 1500mA，这意味着用它充电的时间将会更长，虽然这一点在实际测试过程中并不明显。



▲PSP-3000 附赠的电池与PSP-2000 电池完全一样，编号同样为 PSP-S110，容量依旧为 1200mAh。



▲将 PSP-2000（左）与 PSP-3000（右）放在一起，不仔细看很难辨别。



▲从正面看，一眼就能看出PSP-3000（下）比PSP-2000（上）的边缘更为平滑。



▲打开两台PSP，将PSP-3000独有的"色彩空间"设定为"宽"，采用同样三级亮度，同样的主题色彩，发现PSP-3000的色彩饱和度确实比 PSP-2000 高很多。



▲红色主题感觉更明显，实际观看时会发现，PSP-3000的红色过渡色更丰富，而不像PSP-2000，屏幕上下红色感觉没什么区别。由此可以看出PSP-3000的色域确实更广。



▲玩《战神 奥林匹斯之链》，实际游戏画面中，PSP-3000表现就更为突出了。



▲在阳光下测试《秋之回忆》，两者的显示差距更加明显。



■再来将它们翻过来对比一番，光圈大小的差异非常明显。而且PSP-3000的光圈确实比PSP-2000更加耐磨。



▲目前国内PSP-3000主要都是以港版为主。本次小编也拿到了港版珍珠白主机，包装左下角原装行货的标签让人想起了港版PS3。



■普通港版主机内部配件就简单很多了，包装结构与PSP-2000相似，打开后只有主机、电池、充电器、说明书各一件。



▲珍珠白主机外壳也有颗粒状亮点，明显与PSP-2000纯白色外壳材质不同。



▲我们也对PSP-3000内置Mic的通话质量进行了测试，效果很清晰，而且通话时只要PSP音量不要开太大，就不会录入Mic，对通话造成明显影响。

经过一番对比，你是否已经对PSP-3000有个全面的认识了呢？原生的PSP-3000采用了4.20版官方固件，而在10月15日，Sony又发布了5.0版官方固件更新，小编也在第一时间通过PSP固件自带的网络升级功能，将固件升级到5.0版，也借此机会带大家体验一下5.0版固件的新功能。

PSP 5.0固件升级进行中！

索尼官方于10月15日开放了PSP最新系统5.00下载，新版本主要更新内容如下：

游戏

使用视频输出可以在电视上玩PS游戏了，而且画面将对应全屏显示。



视频

MPEG-4 AVC（H.264）视频Main Prifile（AVC CABAC）对应640×480规格的文件播放。



设定

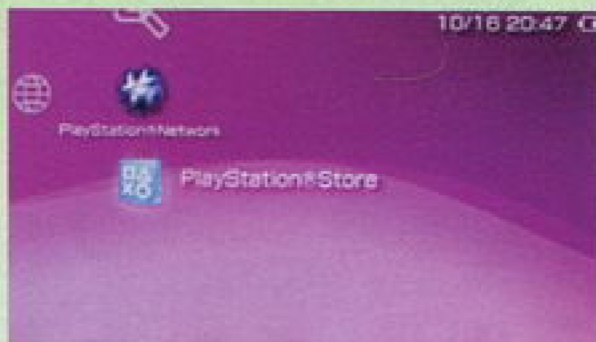
“视频设定”中追加“标题显示”选项；

“主机设定”中追加“与USB自动连接”选项，打开后一旦USB线接入好，就会自动进入“USB连接”状态；

“省电设定”中追加“自动背光调整”选项。（PSP-3000专用）

PlayStation Network

XMB菜单内新增独立的PlayStation Network菜单，下面包括“账号管理”和“PlayStation Store”（PS网络商店）栏目，可通过PSP直接登录“PlayStation Store”购买、下载游戏。



音乐

操作面板中追加“休眠定时”选项。



其他

XMB的背景更新；



对应全屏幕文字输入键盘。



总结 经过一番测试，新版固件效果看上去又绚丽不少，而且在国内用PSP通过Wi-Fi网络登陆PS Store速度还是相当不错的。索尼借着PSP-3000发售之际，对PSP网络进行强化，试图带给玩家更多的冲击，从而提高PSP-3000的普及速度，这确实是个不错的主意。不过PSP-3000改动幅度不大，恐怕在国内的普及还要再花一段时间了。

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKINIG

软件部分的第一位理所当然地依然被《口袋妖怪 白金》所牢牢占据。排在第二位的《毁灭世界 被引导的意志》首周销量接近6万套，作为一般的原创作品来说这个成绩已经不错了，但对于花重金打造的这款大制作RPG来说，这个销量也许会让SEGA失望了。PSP方面也有几款新作打入了榜内，在NDS平台推出频率极高的"《家庭教师》系列"首度来到了PSP平台，并且销量也不错，鉴于其发售厂商为一贯量产的MMV，相信以后PSP上该系列的续作肯定是少不了的了。

软件销量（日本） 2008年9月22日～2008年9月28日

1 – **口袋妖怪 白金**
ポケットモンスター プラチナ
Nintendo / RPG / 2008年9月13日发售 / 4800日元
周间销量 19万4998套 累计销量 148万1725套 NDS

2 NEW **毁灭世界 被引导的意志**
ワールド・デストラクション 导かれし意思
SEGA / RPG / 2008年9月25日发售 / 5980日元

游戏的战斗十分爽快，当角色的等级提升到20级之后，技能的改造将变得更加有趣，令战斗的爽快程度更上一层楼。只不过较为可惜的是，厂商在战斗的平衡性方面做得非常不好，大部分敌人的实力都不堪一击，有些BOSS只要两三下就能搞定，实在是让人有些意犹未尽的感觉。

周间销量 5万8511套 累计销量 5万8511套 NDS

3 – **节奏天国 金**
リズム天国ゴールド
Nintendo / MUG / 2008年7月31日发售 / 3800日元
周间销量 5万4103套 累计销量 80万4493套 NDS

4 NEW **龙珠 DS**
ドラゴンボールDS
NBGI / A・AVG / 2008年9月18日发售 / 5040日元
周间销量 2万5921套 累计销量 11万4360套 NDS

5 ↓ **大合奏 兄弟乐队 DX**
大合奏！バンドブラザーズDX
Nintendo / MUG / 2008年6月26日发售 / 4800日元
周间销量 1万3821套 累计销量 35万3348套 NDS

6 NEW **玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+**
マナケミア 学园の炼金术士たち PORTABLE＋
Gust / RPG / 2008年9月25日发售 / 5040日元

本作最大的特色就是将收集素材、调合物品的传统游戏方式与角色育成巧妙地结合在了一起，通过调合新物品来学习成长之书的能力不但促使玩家有效地探索迷宫，首次引入的"支援角色系统"也让战斗的策略性上升到了新的阶段，使用华丽的连续攻击消灭敌人非常爽快。

周间销量 1万2286套 累计销量 1万2286套 PSP

7 ↓ **猜谜学园 DS**
クイズマジックアカデミーDS
Konami / ETC / 2008年9月12日发售 / 5250日元
周间销量 1万2026套 累计销量 13万8872套 NDS

8 NEW **噩梦骑士**
ナイツ・イン・ザ・ナイトメア
Sting / S・RPG / 2008年9月25日发售 / 6090日元
周间销量 9301套 累计销量 9301套 NDS

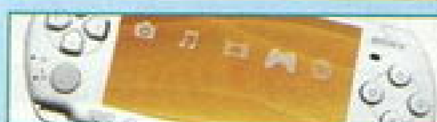
9 NEW **家庭教师 REBORN 斗技场**
家庭教师ヒットマン REBORN！バトルアリーナ
MMV / FTG / 2008年9月18日发售 / 5229日元
周间销量 8833套 累计销量 3万3295套 PSP

10 NEW **侍道 携带版**
侍道ポータブル
Spike / A・AVG / 2008年9月18日发售 / 3990日元
周间销量 8734套 累计销量 2万4912套 PSP

硬件销量（日本） 2008年9月22日～2008年9月28日

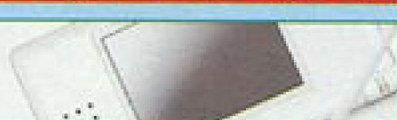
机种	周间销量	2008年销量	累计销量
NDSL	5万9550台	237万9208台	1703万5474台(2348万4680台)
PSP	2万4901台	262万2444台	1015万7757台

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）



PSP部分

名次	游戏名	厂商 / 英文名	类型 / 发售日	周间销量	累计销量
1	乐高蝙蝠侠	Warner Bros. / Lego Batman: The Videogame	ACT / 2008年9月23日	3万9525套	3万9525套
2	星球大战 原力释放	LucasArts / Star Wars: The Force Unleashed	ACT / 2008年9月16日	2万4638套	8万2778套
3	达斯特	SCEA / Daxter	ACT / 2006年3月14日	1万5219套	201万3064套
4	麦登橄榄球09	EA Sports / Madden NFL 09	SPG / 2008年8月12日	1万4675套	24万9596套
5	战神 奥林匹斯之链	SCEA / God of War:Chains of Olympus	ACT / 2008年3月4日	1万909套	85万4218套
6	湾岸 午夜俱乐部3	Rockstar Games / Midnight Club 3:Dub Edition	RAC / 2005年6月27日	7090套	132万8146套
7	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto:Vice City Stories	ACT / 2006年10月31日	7025套	122万9001套
8	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto:Liberty City Stories	ACT / 2005年10月24日	6095套	231万3582套
9	巴兹 电视猜谜	SCEA / Buzz! Quiz TV	ETC / 2008年9月23日发售	4835套	4835套
10	瑞奇与叮当5	SCEA / Ratchet & Clank: Size Matters	ACT / 2007年2月13日	4224套	58万3833套



NDS部分

名次	游戏名	厂商 / 英文名	类型 / 发售日	周间销量	累计销量
1	乐高蝙蝠侠	Warner Bros. / Lego Batman: The Videogame	ACT / 2008年9月23日	7万4655套	7万4655套
2	星之卡比 超级无敌豪华版	Nintendo / Kirby Super Star Ultra	ACT / 2008年9月22日	6万4341套	6万4341套
3	星球大战 原力释放	LucasArts / Star Wars: The Force Unleashed	ACT / 2008年9月16日	2万4587套	5万6075套
4	神秘事件档案 百万遗产	Nintendo / Mystery Case Files: MillionHeir	AVG / 2008年9月8日	2万4522套	6万2833套
5	吉他英雄 巡演	Activision / Guitar Hero: On Tour	MUG / 2008年6月22日	2万3454套	90万9851套
6	新超级马里奥兄弟	Nintendo / New Super Mario Bros	ACT / 2006年5月15日	2万3356套	494万8760套
7	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo / Pokemon Diamond/Pearl	RPG / 2007年4月22日	2万3009套	564万2835套
8	孢子 生物编辑器	EA Games / Spore Creatures	SLG / 2008年9月7日发售	2万983套	8万2949套
9	勇者斗恶龙IV 被引导的人们	Square Enix / Dragon Quest IV	RPG / 2008年9月16日	1万9934套	5万2047套
10	马里奥赛车DS	Nintendo / Mario Kart DS	RAC / 2005年11月15日	1万9050套	411万9484套

2008年度上半期日本游戏市场简报

EnterBrain于10月1日公布了2008年度上半期（统计时间为2008年3月31日～2008年9月28日）日本家用游戏市场的相关数据。2008年度上半期日本游戏市场的整体规模为2388亿日元，约为2007年度同期3033亿日元的78.7%。主机销量方面获得首位的为PSP，上半期销量为158万3731台，NDS则以131万4919台的成绩列居第二。下面我们就分别来看看2008年度上半期日本硬件销售情况和软件销量的前5名吧。

硬　件

名称	上半期销量	累计销量
PSP	158万3731台	1015万7757台
NDS	131万4919台	2348万4680台
Wii	110万5174台	680万753台
PS3	35万2457台	236万1949台
X360	13万8740台	74万1298台

软件销量 TOP5

名次	机种	游戏名	厂商	发售日	上半期销量	累计销量
1	Wii	马里奥赛车	Nintendo	2008年4月10日	174万4387套	174万4387套
2	PSP	怪物猎人 携带版 2nd G	Capcom	2008年3月27日	160万2386套	242万5651套
3	NDS	口袋妖怪 白金	Nintendo	2008年9月13日	148万1725套	148万1725套
4	NDS	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix	2008年7月17日	115万2229套	115万2229套
5	Wii	Wii Fit	Nintendo	2007年12月1日	84万5238套	260万7431套



Lancer 专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

人手一台

NDSi公布当天，任天堂的股价下跌了8.69%，远高于当日日经指数1.94%的跌幅。新主机公布，股价没有上涨反而大跌，真是奇了怪了，看来这寒碜的30万像素摄像头确实是令投资者大失所望。

在这金融风暴的风口浪尖上，投资者们的心理是脆弱的，任何风吹草动都有可能造成恐慌性抛售。如今任天堂的市值已经跌到高峰时期的一半，不过有了连续暴涨三年的雄厚底子，总算还有5万亿日元的市值，比起市值缩水到2.4万亿日元的索尼还是可以炫耀一番的。但人们对NDSi的失望大于期望确确实实是摆在台面上的事实。截至10月12日，日本雅虎关于PSP-3000与NDSi的民意调查中，PSP-3000得票数为17755，NDSi为11241。其实不用看市场调查，只要到秋叶原逛上一圈，就可以感受到PSP-3000山雨欲来的势头，任天堂希望用NDSi压制PSP-3000，结果是让自己跌了一跤。

故意使用落后的技术是任天堂的一贯策略，这是保持利润的关键，30万像素的摄像头是让中国广大山寨厂都不屑于使用的落后零件，任天堂就是敢于使用，而且还借此将NDSi的售价向上提了两千日元，进一步暴利敛财的嘴脸暴露无遗。

岩田聪在会上说："今后我们的目标是从每家一台NDS进化为人手一台！"我记得大约是去年的这个时候，岩田聪在同样的会议中说过同样的话，但2008年NDSL的萎靡大家有目共睹，包括笔者在内的很多人都期待着任天堂又搞出一个类似于"脑白金"的新玩意儿惩戒一下威风八面的PSP，而现在，我们看到的只是两个30万像素的摄像头。



日本的每一个公民都有一部手机，每一部手机都有一个以上的摄像头，NDSi用30万像素的摄像头在这些手机面前献丑，到底用意何在？这是否是任天堂创意枯竭、噱头用尽的表现？至少那些抛售任天堂股票的投资者们是这么认为的。《福布斯》杂志认为，NDSi的设计意图是"反击iPhone"，其实说成是"反击手机"或许更为精确。日本的手机游戏发展迅猛，已经成为掌机市场的重大威胁，在手机上可以找到从《生化危机》到《勇者斗恶龙》等一切名作，而且价格低廉。如果不是因为本身的按键布局不适合玩游戏，也许手机早已成为最主流的游戏平台。任天堂以"人手一台"为目标，就表示要让NDS的普及率达到手机的级别。笔者很疑惑的是，既然如此，为何要让NDSi添加一个与手机重叠的功能，这是"师夷长技以制夷"么？用30万像素的摄像头"制"300万像素的摄像头？

从游戏应用的角度，30万像素摄像头对于NDS的屏幕解析度已经绰绰有余，用独特的游戏创意包装落后的硬件是任天堂的强项，但是在NDSi公布时，我们并未看到新型的摄像头游戏，NDS上使用外接摄像头的《成人脸部训练DS》销量不到20万。摄像头游戏技术倒是索尼的强项，任天堂被人抄了无数次之后，这次倒过来反抄了一回索尼的创意，确实不是一件光彩的事。也许宫本大师的奇思妙想会让NDS的摄像头游戏特别好玩儿，比索尼的"爱淘儿"好玩百倍，也许任天堂还要搞出一个"摄像世纪"，只是，泱泱八千万没有摄像头的NDS用户该何去何从？

有理想是好事，但脱离了现实就成了妄想。NDS距离日本"每家一台"还有两千多万台的差距，这就迫不及待地提出了"人手一台"的豪情壮志。岩田聪本是谦虚谨慎之人，这种疯话还是少说为妙，索尼当为前车之鉴！

Darkbaby 专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

砥柱

10月2日的任天堂秋季发表会果然如期发表了NDS主机的新款型号——NDSi。诚如笔者事先所猜想的那样，虽然任天堂对于未来掌机的进化发展趋势早已成竹在胸，但由于目前全球经济环境正处在相当恶劣的低迷状况下，最终还是采取了谨慎的态度发布了一款设计思想相对中庸的延伸改良版。虽然在硬件规格的改进方面并没有期待的明显突破点，但NDSi的整体改进设计依然显示了许多足以体现未来进化方向的积极意义，任天堂进一步全面拓展市场的雄心一目了然。从NDSi的市场战略布局不难看出，NDS和PSP过去数年间各自表述的双赢独立发展阶段已届尾声，由于未来着意争夺的消费者群体将出现严重边际重合现象，今后势必将出现更为激烈而直接的市场份额争夺战。NDS的直接竞争对手显然并不仅仅是索尼PSP，时下如日中天的苹果iPOD TOUCH/iPHONE系列平台也将成为潜在狙击目标，它们进化的幅度远大于先行发表的PSP-3000。

任天堂社长岩田聪在基调演讲中明确阐述了NDSi推出的意义，选择在今秋发表新款主机就是为了让NDS的生命周期更进一步延长，而未来的销售目标则由原先的“一家一台”升级为“一人一台”，如果这个极具野心的战略构想得以完全实现的话，掌机或许将成为未来人类的生活必需品。任天堂没有采取“振聋发聩”的进化模式实现硬件规格全方位提升，并不仅仅因为目前处于绝对主导市场的优势地位，更主要在于目前极端恶劣的商业大环境下，过于激进的行动可能会给软硬件厂商乃至广大消费者带来不必要的风险。《华尔街日报》曾经赞许游戏产业是经济大萧条时期的“投资避风港”，由于相对封闭的市场运营环境所致，TV游戏产业的一直保持着特立独行的稳健发展状态，日本在上世纪90年代末出现了经济大衰退，而该国的游戏产业却依然高歌猛进，PS和GB联手缔造了黄金时代。从目前的市场分布格局来看，NDS平台已经成游戏开发厂商（特别是日本厂商）在经济严冬中赖以抱团取暖的避风港，NDSi的推出将进一步推动市场的扩大，有助于第三方的业绩改善。当然，NDSi最大的受益者肯定是任天堂自身，相信该主机的市场反响必然会让许多看空任天堂未来业绩成长性的所谓资深经济分析师们颜面扫地。

在《FAMI通》刊登的任天堂访谈中，NDSi的“i”代表了一人一台，意即为“我”。实际上NDSi之“i”，和苹果iPOD TOUCH/iPHONE的“i”完全一脉相承，代表了任天堂系掌机全面数字化和网络化的发展趋势，SD-CARD格式的搭载应用也表明了该社正加速走出过去致力发展独自规格的封闭经营模式。NDSi搭载了音乐播放功能和数码摄像头，无疑是市场延伸的试探性动作，相信在不远的未来，任天堂将和苹果发生正面的交火。在线下载服务将是任天堂掌机未来发展的重中之重，这也是应对来自iPOD TOUCH/iPHONE潜在威胁的必然举措，岩田聪在基调演讲中提到了NDSi是NDS发展的“第三模式”这个新概念，网络下载服务将成为链接未来的新突破点。我们不能忽视这样的一个关键细节，任天堂未来的在线积分服务将把原来Wii和NDS各自的积分整合统一为“任天堂积分”（NINTENDO POINT），这个信号显示任天堂的整体战略布局已基本成型，未来将充分利用Wii和NDS这两款强势主机进行有机互动，以期达到事半功倍的市场推进效果，未来微软和索尼的竞争压力将因此进一步加重。

将于11月1日在日本本土首发的NDSi的第一批出货仅30万台，商家都对任天堂能否在年末商战期充足供货感到忧虑不安，几乎没有什么人会怀疑该主机无法延续NDS的销售神话，Enterbrain总裁浜村弘一毫不掩饰地对NDSi大唱赞歌，认为由于第三方厂商的全力支持，该主机未来必然会掀起新的销售高峰。至于相近时间段发售的PSP-3000，由于缺乏足够的第三方软件支持，今后可能会陷入苦战中。NDSi的首发有《女神侧身像 负罪之人》保驾护航，而明年3月终极兵器《DQIX》亦将堂堂登场，任天堂已经把一直试图刀削馒头两面光的Square Enix牢牢捆绑在商业利益的战车上，为未来的全面胜利添加上了一块重要的砝码。

未来到底能够走多远，这是NDS目前留给我们最大的期待和悬念……

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

栏目主持 雷伊



“《炼金术士》系列”有不少作品的素质均不错，作为其分支系列之一的《玛娜传奇》也有着较高的可玩性，不过可惜的是这个系列的玩家群一直都比较有限，受众面很难拓展，如果各位最近没什么想玩的游戏不妨尝试一下从PSP的《玛娜传奇 学园的炼金术士们携带版+》开始接触该系列，说不定会有新的惊喜哦。NDS平台的《星之卡比 超级无敌豪华版》虽然不是原创新作，但原作被不少玩家誉为系列最高作，因此它的复刻版当然也不会差，轻松可爱的风格很惹人喜爱。

玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+



游戏的大部分内容都移植自2007年6月发售的PS2版本，除了首次让系列作品的画面对应16：9外，游戏还追加了全新的联机模式。

音乐	★★★★☆
系统丰富度	★★★★☆
情节趣味度	★★★☆☆

总分 23



宇轩：本作作为首款在PSP上登场的“《工作室》系列”作品，在保留大家熟知的“调合系统”的同时，将该系统与角色育成以及战斗联系得更加紧密，让游戏的乐趣提升到了一个全新的高度，任何玩家都能轻松上手并乐在其中。游戏的主线流程主要描写玩家熟悉的校园生活，而如何利用当前有效的资源最大限度地在课题中争取到好成绩也增加了很多尝试的乐趣。游戏的战斗系统需要玩家针对敌人的弱点来组织攻击，除了强化伤害数值的“Burst模式”，满足特定的条件发动的超必杀技也使战斗的策略性大大增加。 **8**

雷伊 除了限于机能令画面有些拖慢之外，本作的确称得上PSP平台中上水平的RPG。如果你没接触过这个系列，那么本作应该是一个很好的开头。 **8**

洋葱 作为移植作品，本作的新要素算是比较充足，新增的联机模式中出现的数位敌人实力超强，对玩家之间的配合要求相当高。 **7**

■マナケミア 学園の錬金術士たち PORTABLE+■UMD■Gust■RPG■2008年9月25日■1～2人■无对应周边

一骑当千 雄辩之拳



本作是根据动漫改编的一款2D横版卷轴动作游戏，爽快的战斗、数量繁多的角色以及喷鼻血的特写画面是游戏的特色，看过原作的玩家不容错过。

邪恶度	★★★★☆
爽快度	★★★★☆
难度	★★★☆☆

总分 19



软件王：游戏的主要卖点在于那些让人无限遐想的香艳爆衣镜头，如果你对这些不感兴趣的话乐趣会少很多。格斗方面虽然招式华丽、打击感出色，但由于角色比例过大，在动作判定方面有些许不协调。游戏难度不高，玩家在初上手时会觉得很爽快，但是到了后期就容易产生无聊的情绪，因为敌人数量过多，而且几乎没有什么变化。其实，作为游戏主要卖点的爆衣系统出现的地方也不是很多，光冲着这个来玩的玩家的期待值不要太高。图鉴模式容量超大，制作小组的诚意可见一斑，不过收集过程就相对比较单调之味了。 **7**

胧月 发售前大家都明白这作的卖点是什么，或者说原作动画的定位已经是那样，大量的擦边球只能说见仁见智，将其当一款ACT认真来玩的必要性并不大。 **6**

宇轩 本来很感兴趣的一个游戏，但其主推的卖点“爆衣”画面却只出现在我方角色快死的时候，而且在战斗时根本看不出变化，实在是有些可惜。 **6**

■一騎当千 エロクエント フィスト■UMD■MMV■ACT■2008年10月2日■1人■无对应周边

评分规则：本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

超时空要塞 王牌开拓者



改编自日本经典机器人动画《超时空要塞》的动作游戏，玩家在游戏中要扮演一名原创角色，驾驶可变形战斗机参与到地球人与外星生物的激战之中。

原创度 ★★☆☆☆
歌曲动听度★★★★★
操作难度 ★★★★☆

总分 23



因为是出自同一个制作小组之手，所以本作无论在系统、操作还是画面方面都与之前的“《高达 战争》系列”有着惊人的相似，甚至说它是披着《超时空要塞》马甲的《高达 战争》也不为过。游戏的操作难度还是一如既往地高，特别是加入了三段变形的设定后，每种形态对应一种操作方式，当需要用到复杂操作的地方时，真是有种手指不够用的感觉。最后说一下本作的音乐，音乐一直以来都是原作的卖点，而加入了众多经典音乐的本作无疑让那些对动作类游戏不感兴趣的原作FANS也乖乖掏腰包了。 8

胧月 借动画东风推出的本作不可谓有诚意，卖点之一的歌曲在游戏中也只是极短一小段的反复。但毕竟使用的是一套优秀的游戏引擎，就单作素质来看算是不错。 8

盲先知 本作的整体素质不错，不过游戏和“《高达 战争》系列”实在太过相似，连一些手感生硬之处也完全照搬，诚意略显不足。 7

■マクロスエースフロンティア■UMD■NBGI■ACT■2008年10月9日■1～4人■无对应周边

星之卡比 超级无敌豪华版



本作是1996年SFC版《星之卡比 超级豪华版》的重制版，游戏在保留原作所有内容的前提下，新增加了多个游戏模式并对应触控操作。

丰富度 ★★★★☆
移植诚意度★★★★☆
系统体贴性★★★★☆

总分 23



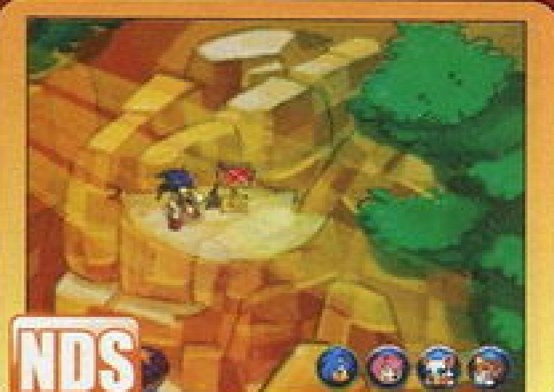
厂商的复刻诚意度还是值得肯定的，全部重新制作的开场动画以及场景都让人记忆犹新，新增的4个游戏模式也最大限度地保证了游戏的耐玩度。游戏虽然在短时间内就能通关，但若想收齐每个关卡中的隐藏道具还是要花费一定心思的。本作的操作复杂性算得上系列之最，初次接触的玩家可能需要花费一定时间去练习。新加入的同伴系统算不上太完美，有时候想要卡比更换能力时却被NPC控制的同伴先将吸收目标砍死了，这点让人有些无奈。不过考虑到同伴的超凡战斗力，可以说是鱼与熊掌不可兼得吧。 8

宇轩 本作新加入的同伴系统很有意思，即使单机也能体会到联机的乐趣。不过比起这样简短的小游戏集合，我倒是更愿意玩流程长长的《卡比》。 7

LIKY 虽然是复刻作品，但重温经典的感觉不错。多人联机很有意思，迷你游戏的对抗也不差，方便的一卡多人联机也减少了联机实现的障碍。 8

■Kirby Super Star Ultra■卡片（1Gb）■Nintendo■ACT■2008年9月22日■1～4人■无对应周边

索尼克编年史 暗黑兄弟会



系列首次转型为RPG类型的作品，包含了冒险、解谜、战斗等诸多RPG要素，战斗融入了丰富的触摸操作，甚至有玩音乐游戏的感觉。

转型度 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆

总分 22



有了《马里奥RPG》的转型之路，《索尼克RPG》似乎早该出现了，有着丰富RPG开发经验的BioWare小组总算没让FANS失望，本作整体素质还是很不错的。冒险、解谜、战斗等带有浓郁的RPG风味，同时又巧妙地融入了系列传统要素，给人既新鲜又熟悉的感觉。战斗部分的触摸操作很有挑战性，能够让玩家始终保持紧张感和投入度。逃跑时的竞速追逐部分也比较有创意，恰到好处地对系列的“竞速”主题进行了致敬。游戏流程不是很长，但丰富的支线任务和收集要素很大程度保证了游戏的耐玩度。 8

乌冬 虽然是RPG，但系列作为ACT那种爽快感也可以在本作里体验得到。惟一的不满就是战斗时发动技能的方法有点繁琐，不适合《索尼克》这种快节奏的游戏。 7

宇轩 创新的确是一把双刃剑，改变了类型的《索尼克》完全没有了大家熟悉的速度感。拜托，不是谁都能做到“《马里奥》系列”那样遍地开花的。 7

■Sonic Chronicles：The Dark Brotherhood■卡片（512Mb）■SEGA■RPG■2008年9月26日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



这是一部人生的叙事诗，其中的每一个片段都值得我们回味。

黄金眼评分 27 游戏时间：40小时以上 文 雷伊

NDS 勇者斗恶龙V 天空的新娘

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

◆Square Enix◆RPG◆2008年7月17日◆日版◆1人◆1Gb◆5490日元◆无对应周边

原本"天空三部曲"宣布要移植NDS的时候，我对其他两作的兴趣要高于《DQ V》，因为之前已经玩过PS2版的《DQ V》，而且该版本无论是在画面还是音效等方面都有着极高的水准。真正对NDS的《DQ V》感兴趣是在经历了NDS版《DQ IV》的高素质之后，心想通过NDS版独有的便利功能再加上《DQ V》本身的经典性，出来的效果一定不错，结果果然没有令我失望。

优秀的剧情

提起《DQ V》，有一样东西是不能不提的，那就是它的剧情。《DQ V》是一部主人公的人生叙事诗，而且只用寥寥几笔就清晰勾勒出了主人公的成长轨迹。当你看到看到强壮的帕帕斯为了保护自己的儿子不惜献出生命时，当你看到主人公在经历过惨痛的奴隶生涯后终于与心上人走上红毯时，当你看到忠诚的家臣桑丘带着主人公的儿女出现在化为石像的主人公面前时……内心有没有被触动的感觉呢？

游戏中有一幕令我印象尤为深刻。亨利王子原本是一个飞扬跋扈的怪癖小孩，总是以捉弄人为乐。幼年时期的主人公跟随父亲帕帕斯一起走访莱因哈特城时，亨利戏弄了主人公，并让他打开房间中的宝箱骗他说里面有宝物，而实际上里面什么都没有。在经历了帕帕斯舍命救下自己、与主人公一起沦为奴隶这些对人生有着深远影响的事件之后，亨利终于长大成人。当成年



▲前往妖精之国是一段童话般的经历。

后的主人公再次造访莱因哈特城时，亨利又一次让主人公去打开他房间中的箱子并表示为他准备了一封纪念品，箱子依然是空的——不过这次箱底压着一份亨利写给主人公的信，上面写道"你是我最好的朋友"。这不过是《DQ V》中的一个小小细节而已，没有大段的对话铺垫、没有华丽的动画渲染，却依然令人感动。而正是这一块块感人的碎片，才拼凑出了《DQ V》剧情的经典。

第三种选择

选择新娘对于不少曾经玩过《DQ V》的玩家来说相信是个非常困难的决定。比安卡是主人公的青梅竹马，性格直爽坚强，曾经与主人公有过一段两小无猜的难忘回忆；芙萝拉家境显赫，雍容高雅，却毫无富家千金的架子，温柔可人。两个在现实中可遇不可求的女子同时出现在你面前时，你会选择哪个呢？

在本作初公布的时候，厂商曾经神秘地表示本作中玩家将拥有除了比安卡和芙萝拉外的第三种选择，有些想象力丰富的人士猜测这也许是一条单身路线，不过SE终究还是没有做出如此大胆的决定（或者是因为这样一来游戏后半部分的改动将会比较大，所以懒得改？），在游戏发售前，这个"第三种选择"终于公布于众，那就是全新的第三位新娘人选——大富豪的另一个女儿、芙萝拉的姐姐狄波拉。与前两位贤良淑德的女子相比，狄波拉乍一看似乎不是一个称职的新娘人选，她说话总是以自我为中心，自我感觉超级良好，是个不折不



▲你会选择谁作为自己的终生伴侣呢？


■狄波拉穿着华丽，在造型上非常抢眼。

扣的富家小姐。不过正是她这种有点"傲娇"的性格，使游戏拥有了新的色彩，她在游戏中的许多台词都十分有意思，为原本严肃的主题带来了一丝轻松的气息。除了性格外，狄波拉的造型也是一大看点，其华丽的装束一改鸟山明以前的画风，变得更加接近于Wii版《剑神 勇者斗恶龙》中的华丽风格，让人眼前一亮。凭借独特的外表和性格，狄波拉一经登场就获得了不少玩家的支持，甚至有些"激进分子"表示在狄波拉面前，其他两位新娘候选人简直就是土包子……

精致的系统

NDS版《DQ IV》的一大优点就是灵活运用了NDS的机能：迷宫中上下双屏的活用扩展了玩家的视野，上屏显示城镇地图以及商店的信息使得玩家进入城镇时不再摸不着头脑，将同伴的信息移到上屏并加入角色头像使得状态信息更加直观，主要菜单选项附带对应图示令选择一目了然。NDS版的《DQ V》继承了以上全部优点，这就决定了它同样是一款玩起来非常轻松、上手十分容易的作品。

不仅如此，NDS版的《DQ V》还综合了早前PS2重制版的优点，比如战斗时的最大参战同伴与PS2版保持一致变为了4人。最初的SFC版由于某些原因，最大参战人数只有3人，这也是后来一直被玩家诟病的地方，因此NDS版的这个改动无疑是受欢迎的。怪物同伴系统是《DQ V》的另一特色，带着各种怪物一起冒险可是十分拉风的。NDS版可加入的怪物种类在PS2版的基础上又增加了两种，变为了共72种，比起原本的SFC版多了不少。许多强力的怪物加入的几率非常低，为了使某只强力怪物加入，有时甚至需要在同一个地方转上几个小时，不过相应的，抓到怪物时的那种成就感也是不言而喻的。

《DQ V》又是一款包含了丰富收集要素的作品，除了上面提到的怪物同伴收集外，作为系列特色的小徽章收集，以及颇有新意的名产品收集等均是游戏中的重要收集因素。再加上隐藏BOSS、三位不同新娘带来的多周目动力，使得游戏的耐玩性得到了充分保证。整体而言，对于游戏惟一不满的地方就是它的中断系统了，虽然游戏提供了该系统，但并不是在所有地方都可以中断，使得实用性大打折扣。

结语

原本有很多人担心《DQ V》之前已经复刻过一次，所以NDS版的受关注程度也许不会很高。SE在游戏的出货量上控制得也比较谨慎，可NDS版上市后销量迅速突破百万套的事实再度证明了SE又一次低估了《DQ》的实力。今后的NDS版《DQVI》销量突破百万已经是可以预见的，而原本遥不可及的完全新作《DQ IX》也将在明年3月降临，届时势必又将引爆新一轮的狂潮。《DQ》"日本国民RPG"的称号并不是吹出来的，而是靠实打实的数字和口碑堆砌的，这也是它只选择在同期普及率最高的主机上推出作品的原因——贵为国民级作品的它绝对拥有傲慢的资本。



游戏一品轩

文 逍遥

迷你黄金眼

注：迷你黄金眼满分为30

游戏	平台	分数
NBA LIVE 09	PSP	22
无名战士 木马的咆哮	NDS	15
勇者别嚣张or2	PSP	24
出包王女 脸红心跳 临海学校篇	PSP	18
化石超进化 穿越星门	NDS	21
卡片召唤师DS	NDS	26
深红编年史 红辉的魔石	PSP	22

10月，随着美国职业篮球联盟NBA季前赛的开赛，一场充满热血与激情的战斗也慢慢来到我们的身边。EA公司趁热打铁，在同一时期发行了旗下篮球游戏系列的最新作《NBA Live 09》。而本次EA公司则邀请来NBA联盟马刺队的球星托尼·帕克担任封面人物。相比前作，游戏在多方面进行了改善，除了保留传统的友谊赛模式、王朝模式和赛季模式外，在Mini游戏中新加入了2V2斗牛模式。在该模式中，你不仅需要拥有过硬的篮球技术，还需要懂得应用场上的各种道具来改变赛场的局势。不过游戏在画面上的改进基本是微乎其微的，这也是该系列一直被玩家所批评的地方。

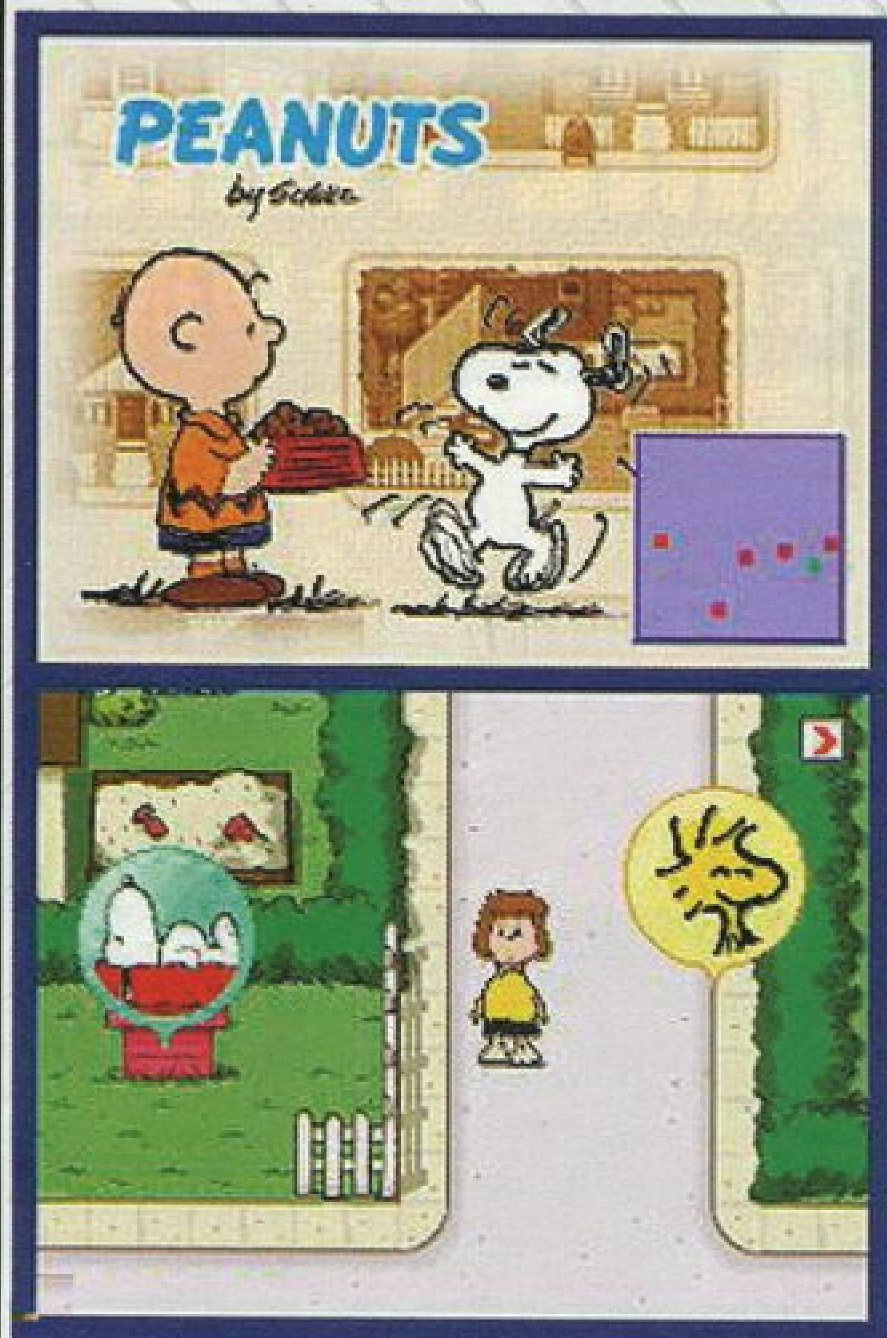
下面介绍一款最近刚刚推出的游戏《无名战士 木马的咆哮》。游戏中玩家要扮演一名战士，与队伍中的三位战友一起参加名为“特洛伊木马”的军事行动。游戏中出现了30多种的武器，与其他同类游戏一样，按键负责控制游戏中的各种应用操作，而触摸屏主要用于镜头的瞄准。不过本作却不是一款足以让人称赞的射击游戏，游戏中除了场景设置比较精细外，众多战斗时的特效显得毫无真实感，并且敌人的AI和我方的战斗力不成正比，再多的敌人也可以轻易消灭。仅仅推荐给没有尝试过射击类游戏的玩家，虽然游戏素质不高，但是低难度的游戏性倒是可以给玩家上上手。

《勇者别嚣张or2》想必让许多喜欢挑战高难度的玩家等得不耐烦了吧。这款极具创意的游戏将各种要素都增加到了前作的数倍，包括勇者职业数量、地图数量、魔物数量等等。但在玩法上和一代几乎没有发生什么太大的变化。有些讽刺的是，虽然这是一款PSP游戏，但其画面却仍然是大跌眼镜的FC风格，官方还特意宣称本作比1代“加强了画面”。拜托，哄谁呢。

《出包王女 脸红心跳！临海学校篇》是根据



▲玩了《无名战士 木马的咆哮》后我才知道什么是“逼真”的爆炸效果。



▲《史努比DS》的游戏风格相当可爱。

在《周刊少年Jump》上连载的人气漫画《TO LOVE》改编而来的游戏，基于AVG恋爱游戏的传统对话来推进剧情的发展。游戏中还另外加入了两个比较富有特色的模式，当屏幕中出现"TO LOVE"字样的时候，画面就会转入黑色背景，此时需要按下R键和L键来寻找特定的画面位置，等到主角的头出现时再次按下就可以完成游戏，并获得一张CG图片。而另一个妄想系统则是每日睡觉前固有的一个系统，关系到CG图片的收集，只需要欣赏完妄想的剧情就可以了。同样的，本作只是一款FANS向作品，对游戏中的邪恶画面有兴趣的玩家可别错过了。

好了，介绍了完了男性向的游戏作品，下面该为女性玩家服务啦，下面即将要介绍的是一只风靡全球，诞生了58年卡通狗狗——史努比！作为登入NDS平台的首款作品，《史努比DS》追求以小游戏博得广大新老玩家的欢心。这些小游戏都穿插在剧情模式中，你可以一边欣赏到原著中的漫画情节，一边又可以和史努比一起游戏。游戏是以怀旧为主题的作品，相信童年的回忆会慢慢浮现在你的脑海中吧。

说起第三方日式RPG游戏在欧美地区的销量，相信除了像《FF》、《DQ》这样的超人气大作外，其他的基本都不值一提。不过《化石超进化》这款游戏，却打破了这个循环，成为2007年北美地区销量最高的第三方NDS游戏。现在，它的续作《化石超进化 穿越星门》再次来到我们的身边，这次它还会创造一个全新的销售纪录吗？玩家必须在游戏中的各个场景搜索怪物的化石，并将它们挖掘出来，在时空机器中进行复原，让它们成为实实在在的怪物与你并肩作战。战斗中要同时操作主角和两只怪物，各种操作在详细的解说下很容易就可以看懂。不过前作中一个不良的设定被本作继承下来了，那就是轻飘飘的打击感，它与这款强调动作性的游戏成了比较鲜明的对比。

在本期节目的最后，为大家带来同是SEGA公司发行的两款10周年纪念作品，《卡片召唤师DS》与PSP平台的《深红编年史 红辉的魔石》。与普通的卡片游戏不同，《卡片召唤师DS》除了需要使用卡片战斗外，还要使用骰子进行移动，相当于是一款大富翁和卡片类游戏的结合体。游戏的内容比较简单，不过想要全部了解还是得花一点时间，毕竟游戏中还是有较多的专属名词等东西。"土地"这一因素在游戏中起到了相当重要的作用，也就是棋盘上的格子。你可以对自己的土地进行升级，路过对



▲《勇者别嚣张》到了2代，画面依然"FC"，难度依然"无可挑剔"。

手的土地时可以选择上缴"过路费"或者是直接占领它，不过选择占领的时候可是要和对手的怪物进行一场卡片大对决的哦。《深红编年史 红辉的魔石》是一款由SEGA公司发行韩国开发商Ironnos制作的一款系列10周年纪念作品，也是该"《深红编年史》系列"的正统续作。游戏邀请来了最具人气的两位声优绿川光及钉宫理惠分别单人男女主角的配音工作。游戏的试玩版已经提前放出，本作除了画风上与同类游戏不太一样外，其他基本继承了RPG应有的所有元素，主支线任务丰富，人物个性鲜明，培养角色能力等等。可以说本作是相当传统的一款RPG作品，抛开这些古老的游戏元素，本作在剧情创作方面表现得还是相当优秀的，追求剧情的玩家可以来尝试一下。

文 雷伊&胧月 美编 紫枫

Ready for GAME Time

——2008年东京游戏展会场报道



TOKYO GAMESHOW 2008

TOKYO GAMESHOW 2008

金秋10月，一年一度的东京游戏展（TGS）又和我们见面了。在10月9日～10月12日这四天时间里，世界各地的游戏媒体、电玩爱好者均将目光集中在了这个盛大的游戏盛会上。今年TGS的总入场人数为19万4288人，比起去年的19万3040人略有增加。而会场上欧美制游戏比重的上升、个别厂商展区位置的变化也仿佛在告诉玩家，这个游戏界正在发生着微妙的变化。随着PSP的迅速掘起和NDS的依然强势，今年TGS上掌机相关作品也是满载看点，下面就来看一下本届TGS掌机部分的相关情报吧。

Sony Computer Entertainment



新主机、新服务

今年SCEJ的展区面积依然属于全场之最，展台的主色调变为了白色，看上去高贵典雅。除了提供SCEJ本家的PSP游戏试玩外，由第三方推出的PSP游戏大作如《异说最终幻想》、《王国之心 梦中诞生》等作品也可以在这里试玩到。由于TGS召开时正临PSP－3000型主机即将上市，因此展区内提供的PSP试玩机清一色全部都是最新型的PSP－3000，可以让玩家们率先领略到新型号主机带来的视觉冲击。与新主机同时进行宣传的还有与PSP相关的新服务，比如通过PSP直接从PS商店（Playstation Store）

下载游戏、游戏预告片以及新作体验版等等，这项服务已经于10月15日正式开启，相信大家拿到本书的时候已经亲身体验到了。而从今往后，由SCEJ自家发行的PSP新作也将同时分为UMD版和下载版两个版本推出，下载版在售价上一般比UMD版便宜1000日元左右。另一项重点宣传的服务为“Adhoc Party”，也就是之前公布过的将PS3当作“神卡”来实现PSP游戏远程联机的功能，这项服务将于10月30日始动，服务开始当日支持该服务的仅有《怪物猎人 携带版 2nd G》一款游戏，其他游戏则将会在日后陆续支持，而10月30日当天，Capcom方面也将发售《MHP2G》的廉价版来为该项服务造势。



▲“Adhoc Party”服务的开始将令PSP的联机对战变得更加轻松。



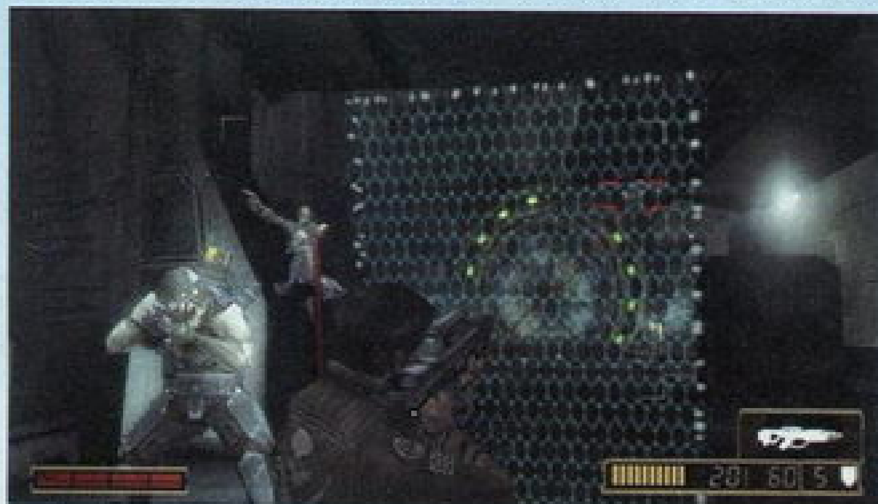


▲《啪嗒嘭2》、《机动战士高达 高达对高达》等同捆版的PSP也在会场上进行了展示。

抵抗 惩罚

PSP 类型：STG 发售日：2009年春 售价：未定

今年E3上刚刚公布的PSP版《抵抗》在TGS上便已经有了试玩，游戏的舞台从家用机版的英国移到了法国，而敌人则依然是大家所熟悉的“奇美拉”。展区一共提供了4台试玩机，每位试玩者可以进行约10分钟的试玩。由于该作的年龄评定为D级，因此只接受17岁以上的玩家试玩。



▲作为PS3首发大作的《抵抗 灭绝人类》是日本最卖座的FPS之一，其PSP版也有着较高的受关注程度。

游戏的画面非常精细，已经达到了PS2水准。与PS3版不同的是，本作的游戏类型从原本的FPS变为了TPS（第三人称视角射击），操作方面，模拟滑杆用来控制角色的移动，而射击则为R键。为了考虑此类游戏的初学者，游戏在瞄准方面进行了简化，只要将武器对准敌人方向，光标就会自动锁定目标。

远程搜查 通往真相的23天

类型：AVG 发售日：2008年冬 售价：未定 PSP

本月初刚刚公布的这款原创AVG作品在本届TGS上也已经提供了试玩版本。游戏的主人公因遭受不白之冤而被关进拘留所，需要借助拘留所之外的前女友收集线索进行调查，在23天之内帮自己洗脱罪名。在游戏重点的询问部分中，玩家需要用远程搜集到的线索来应对刑警的询问，如果回答得当就会给刑警带来好印象，反之则会使自己的形象恶化。给刑警带来好印象的好处就是可以降低被起诉的可能性，一旦主人公被正式起诉，那么迎来的将是Game Over。据悉本作也将对应记忆棒预安装功能来增加游戏的流畅性，在10多分钟的试玩版中，几乎每一句台词都配有语音。



▶本作的制作方为以“《荒野兵器》系列”而为玩家熟知的Media Vision。

枪声与钻石

类型：AVG　发售日：2009年春　售价：未定　PSP

这是一款以谈判专家为题材的原创AVG作品，与《远程搜查》一样，会场上仅提供了两台试玩机。试玩版中提供的是游戏中最初的事件，玩家可以在此体验与犯人交涉的过程，过程是以真实时间制来进行的，紧张感十足。交涉部分中，主人公位于画面左侧、犯人位于画面右侧，而两者中间则是一条分隔线。分隔线会随着交涉过程中的对话内容而向画面左右移动，如果交涉顺利则向右移动，交涉失败则向左移动。当分隔线移向犯人一方并采取了准确的行动，那么就算说得成功，事件便可成功解决。



▲新颖的题材为本作加分不少。

其他展出作品

啪嗒嘭2

发售日：2008年11月27日



▲《啪嗒嘭2》的游戏内容是前作的两倍以上，并加入了最多4人联机的游戏模式。

乐克乐克2

发售日：2008年12月4日



▲游戏的风格依然是那么清新可爱。

BLEACH 灵魂嘉年华

发售日：2008年10月23日



▲改为横版动作游戏后，本作的受关注程度似乎大不如对战版。



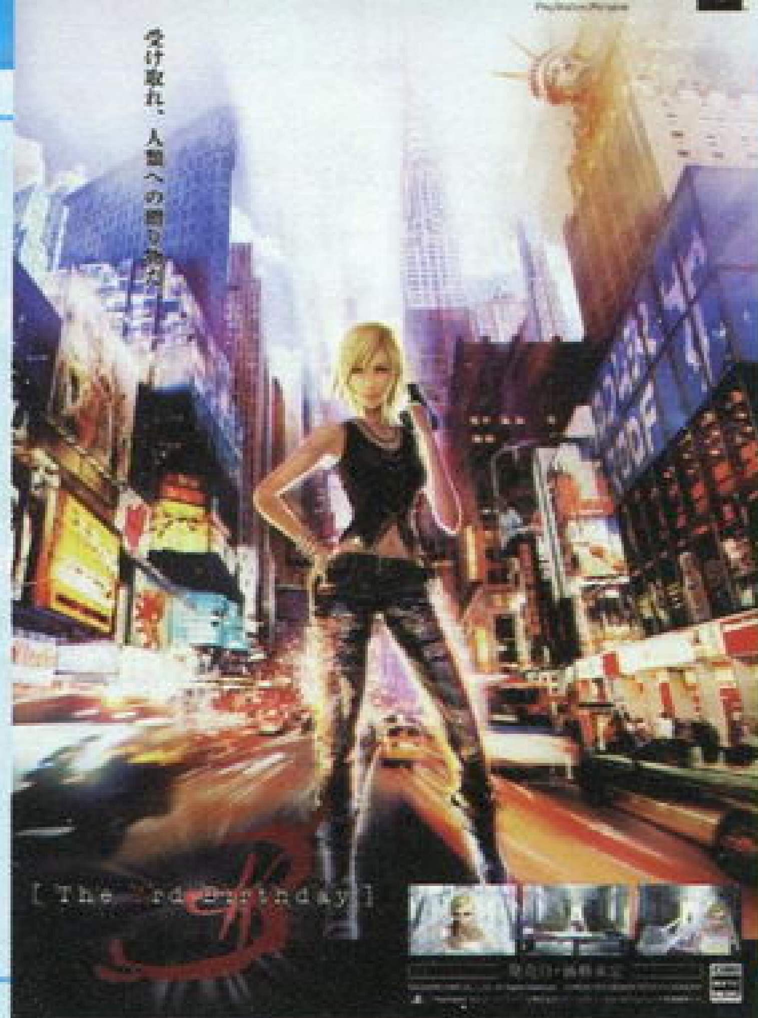
小黑屋有大风景

今年SE的展台不再像往年一样紧挨着SCEJ，而是搬到了微软的旁边，也变相帮微软展台带来了不少人气。一说到SE的展台，许多玩家肯定都会想到那每次总有猛料爆出，但却严禁观众拍摄的“小黑屋”（封闭影院）吧。这次的小黑屋中上演的同样是野村哲也的个人秀，包括“《FFXIII》系列”、三款《王国之心》新作以及《寄生前

夜　第三个生日》在内的多款瞩目新作的最新影像都是只有在这里才能够看到的。而今年小黑屋中爆出来的最新情报也有不少，比如《异说　最终幻想》将有来自《FFVI》中的天娜参战，《王国之心　梦中诞生》中首次公布的阿库娅的战斗画面、《王国之心　358/2天》中XIII机关中的第14位成员席恩的样貌等等。



▲来自《FFVI》的天娜是《异说　最终幻想》中为数不多的女性角色……



▶《寄生前夜　第三个生日》此次在小黑屋中上映的均为全新影像，而概念图也与之前公布的截然不同。

异说 最终幻想

类型：FTG　发售日：2008年12月18日　售价：6090日元　PSP

《异说　最终幻想》是这次SE展出的可试玩游戏中最具人气的作品。根据最新情报以及小黑屋中的影像可以得知，来自《FFV》的参战角色为巴兹和埃克斯德斯，来自《FFVI》的参战角色为天娜和杰夫卡，而《FFVII》自然是克劳德和萨菲罗斯了，至此，初代《FF》至《FFX》中的参战角色就已经全部明朗了。这次的试玩版可以选择的角色一共有6位，分别是弗里奥尼尔、洋葱剑士、暗黑之云、斯考尔、吉坦和泰达。游戏的操作方面，除了我们之前所介绍的□为HP攻击、○为勇气值攻击外，×为跳跃、按下R键则可以防御，同时按下R和△键可以向敌人方向高速移动，同时按下R和×键则可以侧身回避敌人的攻击。



■《异说　最终幻想》同捆版PSP-3000的造型此次是首次亮相。

王国之心 梦中诞生

PSP　类型：RPG　发售日：2009年　售价：未定

尽管小黑屋中已经公布了第三位弟子阿库娅的战斗画面，不过展台上提供的试玩版依然只能操作泰拉和维恩两人。两人的试玩关卡也和8月初的DK Σ 3713上提供的大同小异，不过由于DK Σ 3713的参加者为受邀制，所以本届TGS也可以说是《王国之心　梦中诞生》首次面向大众提供试玩，因此游戏的人气依然是非常高的。游戏的战斗系统沿袭之前的介绍，当我方的攻击命中敌人时，画面左下的指令槽就会上升，从而出现新的强力指令以供选择。游戏的操作简单，打击感和爽快感做得都十分到位，而在速度感方面更是做到了系列之最。



▲本作加入了许多全新的系统，使用角色也有3人，因此必将是一款内容充实的作品。

王国之心 358/2天

类型：RPG　发售日：2009年2月　售价：未定　NDS

能够联机对战是本作的一大卖点，因此会场上分别提供了单机模式以及最多4人协力作战的“联机模式”两个版本供玩家试玩，该游戏所占的展台面积也是SE展区中最大的。游戏的基本战斗系统和系列历代作品差别不大，不过此次的特色就是每次执行任务

时玩家可以选择一名XⅢ机关中的其他成员和主人公洛克萨斯一起行动。单机模式中一共提供了黄昏镇、野兽城堡、万圣节镇3个试玩关卡，而可以同行的同伴分别为阿克塞尔、萨尔丁、席格巴三人。每个关卡中都设有完成条件各不相同的任务，另外地图上还有一些小机关等待玩家去解除。



▶系列首次加入的联机内容使本作拥有了不同于以往的游戏性。

女神侧身像 负罪之人

类型：RPG　发售日：2008年11月1日　售价：5040日元　NDS



原本预定10月30日发售的本作在2008任天堂秋季发布会上再度宣布延期，不过好在只延了两天而已。游戏的特色就在于它在系统方面融入了很多S·RPG的要素。游戏的战场分为了许多小格子，玩家需要操纵角色一格一格在战场上进行移动来接近敌人，当敌人进入自己的攻击范围内就可以进行攻击，而如果不想攻击的话也可以选择在原地待机，这些都是完完全全的S·RPG要素。“协力助攻系统”是本作的一个新要素，只要在选择攻击指令时，周围待机的同伴同样处于可攻击到同一敌人的位置，那么这些同伴就会一起加入到这次攻击中来，合力对付敌人。

◀S·RPG要素的加入使本作成为了一款备受争议的作品。

其他展出作品

陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者

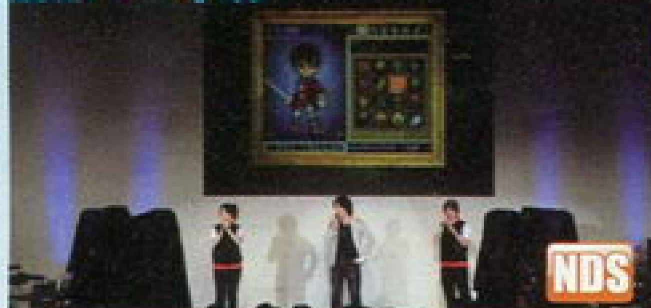
发售日：2008年12月11日



▲收录了多款迷你游戏的本作有着丰富的模式，不过展区只提供了“剧情模式”的试玩。

勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者

发售日：2009年3月



▲《DQⅨ》并没有提供试玩，而是以影像和舞台活动的形式出展，游戏目前的开发度已经非常之高了。

希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+

发售日：2008年10月30日



▲本作的Wii版素质非常不错，移师NDS后会使它拥有更广的受众面吗？



匠心独具

Konami是较早着手次世代游戏开发的日本厂商，因此在本次的TGS上，不仅可以看到它展出的掌机游戏，也可以玩到PS3、Wii、X360等次世代平台新作的试玩版。而在展台的安排上，Konami依然和往年一样独具匠心，许多展台都经过了精心设计，氛围营造得十分出色，比如《三角帽与魔法的365天》的试玩台被装饰得像一个公园，而在日本首次亮相的《寂静岭 归乡》（PS3/X360）的展台则仿佛可以透过斑斑铜锈嗅到游戏散发出的恐怖。



▲《三角帽与魔法的365天》的展台很有特色。

幻想水浒传 十二宫

类型：RPG 发售日：2008年12月18日 售价：5500日元 NDS



▲游戏的画面非常漂亮。

以108位同伴为卖点的本作在展会期间宣布了发售日，成为了又一款加入到年末商战中来的受关注作品。展会上提供的试玩版本准备了初期和中期两个不同的进度来供玩家体验。游戏的最大参战人数为4人，除了通常攻击外，还包括了星之印（魔法或技能）以及协力攻击等特殊攻击手段。协力攻击需要特定的同伴在队伍中时才能够发动，像游戏初期自卫队的同伴们就可以发动名为“自卫队攻击”的协力攻击，发动时会有角色的特写画面表示，另外也会配有角色的语音。游戏在画面上的表现也是异常优秀，清新的2D人物头像以及精细的3D场景结合在一起的效果非常棒。本作还加入了Wi-Fi联机要素，玩家可以将自己培养的角色派遣到其他玩家的NDS中去，这也是制作人将本作的平台选择为联机较为方便的NDS的原因。

恶魔城 被剥夺的刻印

NDS 类型：ACT 发售日：2008年10月23日 售价：5250日元

作为NDS上的第三款《恶魔城》作品，以靓丽的女性作为主人公的本作还是有着一定吸引力的。刻印是本作的一个重要概念，女主角夏诺娅可以将游戏过程中获得的刻印吸入体内，从而变幻出各种武器。左右手可以装备不同的武器也是游戏的一大特色，其一为近身武器，另一把则为远距离武器，根据具体情况来选择不同的武器显得尤为重要。另外，按住十字键后再按Y键还可以将左右手的刻印进行合成从而发动威力强劲的“合成印术”。游戏的音乐也十分出色，给玩家留下了不错的印象。





▲当大家拿到本书时，说不定已经可以玩到本作了。

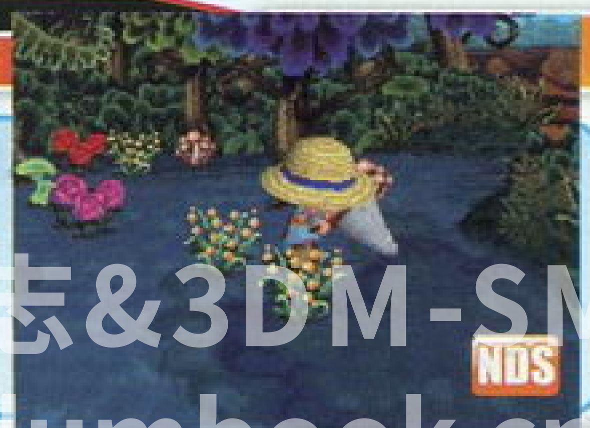
其他展出作品

三角帽与魔法的365天

发售日：2008年11月13日

▶ 这款游戏的画面风格与《欢迎来到动物之森》惊人地相似。

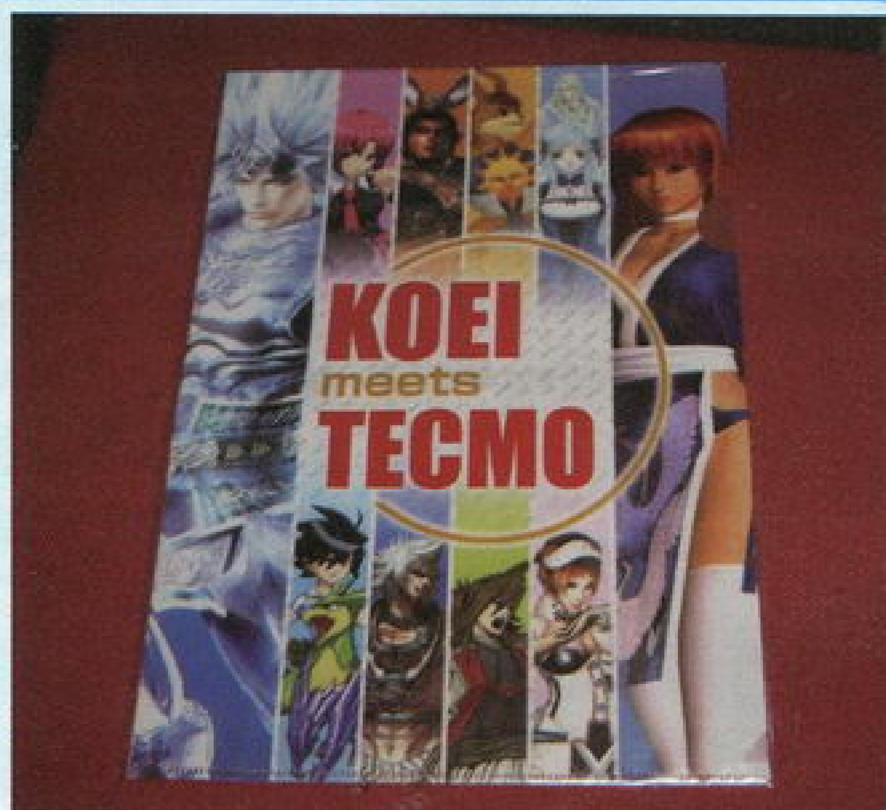






走向多元化

Koei在TGS上的表现一直都不能算抢眼，却也总是让人割舍不下。今年Koei除了依然主打《无双》和历史牌外，也开始推行《令旗所向》、《怪物竞速者》这样较为新颖的题材。Koei也是一个PC游戏占较大比重的展区，《大航海时代ONLINE》、《信长的野望ONLINE》、《真·三国无双ONLINE》、《三国志ONLINE》等4款PC网络游戏都在会场上提供了试玩，而《大航海时代ONLINE》也在展会期间公布了PS3版本。再加上月初刚刚公布、首次脱离PS阵营的正统《无双》作品《战国无双3》（Wii），不难看出Koei正在向着多平台、多元化方向而努力。



▲会场上还派发了纪念Koei和Tecmo统合经营提上日程的透明文件夹，与Tecmo联手无疑将进一步加强Koei多元化、全球化的进程。

真·三国无双 联合突袭

类型：ACT　发售日：2008年冬　售价：未定　PSP

刚公布不久的本作是PSP平台第一款真正意义上的原创《无双》作品，也是这次Koei的主力参展对象。与以往的系列作品不同的是，本作大大强化了联机要素，并且有刷素材合成武器等全新设定，大有向“《怪物猎人》系列”靠拢的趋势。本次的试玩版中一共提供了赵云、夏侯惇、孙尚香三名角色供玩家选择，每名角色除了可以装备主武器外，还可以装备副武器，并随意在两者之间切换，比如试玩版中孙尚香的主武器和弓，而副武器则是剑。尽管本作以多人联机为主，不过可惜的是试玩版中只提供了单人任务模式。这些任务的主要目的无非是打倒把守的武将占领据点，不过有时也要面临一些巨大的兽类敌人，相信面对这种体形巨大的敌人时，多人联机的乐趣和价值才能真正发挥出来吧。当角色的觉醒槽蓄满时就可以进入“真·无双觉醒”状态，变身为前所未有的鬼神姿态。

▶《真·三国无双 联合突袭》的种种大胆变革让玩家看到了一个全新的《无双》。



令旗所向

NDS 类型：AVG 发售日：2008年10月23日 售价：5040日元

《令旗所向》是由ω-Force推出的一款原创作品，不过其题材并非该制作小组一贯擅长的动作和策略类，而是AVG。游戏以日本著名的关原合战为背景，主人公则是战国名将石田三成。游戏分为战略和合战两个部分，战略环节需要玩家打探情报，而合战部分则需要指挥己方武将进行作战。游戏的人物造型一改Koei以往作品的严肃风格，变得夸张却又不失精美，人物的表情也是异常丰富，在说得部分，角色之间展开唇枪舌战的激烈场面和夸张动作更是让人想起了《逆转裁判》。游戏的广告歌更是起用了日本最具人气的歌姬幸田来未的新歌《TABOO》，可见厂商对本作的宣传还是相当花力气的。



▶ Koei的不少作品都对女性玩家有着不小的吸引力，有着精美人设的本作也是如此。

其他展出作品

无双大蛇 魔王再临

发售日：2008年11月27日



▲PSP版前作的高素质让玩家们对本作的水准充满期待。

龙士传说 无限 加强版

发售日：2008年12月25日



▲游戏的原作曾经获得过不错的口碑，作为加强版的本作想必也不会让人失望。

怪物竞速者

发售日：2008年12月18日



▲这款作品瞄准的显然是低龄市场，并且对应Wi-Fi网络连接。

Level-5



雄心壮志

刚刚举行完年度新作发布会的Level-5最近可谓春风得意，多款RPG新作的公布让它再度成为了业界关注的焦点，其发展前景大有成为另一个当年的Square之势。在展区位置方面，它也取代SE搬到了SCEJ的旁边。不过尽管有多款新作正在制作当中，但

由于开发度还不是很理想，所以此次多以影像的形式出展，而提供试玩的游戏只有区区两款，其一是即将于下月发售的《雷顿教授与最后的时间旅行》，另一款是已经于8月份发售的《雷电十一人》，多多少少有些冷清的感觉。今年Level-5没有像去年那样大方地派送NDS新作的试玩版卡带，再加上有了上次展出的经验，因此没有出现像去年那样因来访者过多而造成展区堵塞的情况。



▲几款“十周年纪念RPG”并没有提供试玩，只是在大屏幕上播放了影像。

雷顿教授与最后的时间旅行

类型：AVG　发售日：2008年11月27日　售价：4800日元　NDS


▲《雷顿教授与最后的时间旅行》成为了本次TGS上Level-5的最大招牌。

作为“《雷顿教授》系列”NDS三部曲的完结篇，本作的受关注程度还是非常高的，而厂商对其的投入也是大手笔，邀请加盟的明星阵容也属系列之最。游戏的主题与“时间”这个概念有着很大关联，讲述的是雷顿教授和少年卢克收到了10年后卢克的来信，并通过时空转移前往10年后的伦敦去解决事件的故事。展会上提供试玩的版本可以从游戏的开场玩到第9个谜题，在系统方面与前几作基本没有什么变化，不过谜题全是重新设计的，与前两作无一重复。

其他展出作品

二之国
发售日：2009年



▲集结了豪华制作阵容，并融入了全新游戏方式的《二之国》是Level-5的野心之作。

死神在背后
发售日：2009年



▲《死神在背后》的风格则较为阴森诡异，同类的RPG在业界较为罕见。

纸盒战机
发售日：2009年



◀《纸盒战机》的风格看上去偏向于低龄化。



Bandai Namco Games

从容不迫的大作阵营

NBGI并不是个很有进取心的公司。无疑，进取心不能吃，NBGI却一直过得滋润得很。从NBGI展台的排场上来看，不管是纵向比较还是横向比较都不显得逊色，不光有主要用来展示游戏影像的的三个大屏幕，展区各处的试玩台也目不暇给。外包华丽是该社游戏的普遍特征，围绕这些包装展开的主题活动对ACG迷们无疑有着致命的吸引力。

游戏中心CX 有野的挑战状2

NDS 类型：ETC　发售日：2009年春　售价：未定

不要小看这款画面简陋的小游戏合集，在TGS现场，由于FANS蜂拥杀到，主办方还不得不对入场人数进行了限制。虽然会场上只介绍了静止画和问答节目的谜题，不过本作其实还包含了《名侦探有野课长　游戏电脑最后之日（前篇）》的AVG、横版卷轴ACT、迷宫ACT、FTG、俄罗斯方块类PUZ等多种前作未有的游戏类型，看来游戏前作接近11万的销量显然很令制作人佐佐木满意。



▲本作公开的画面依然还是如此，不过从收录游戏的种类来看，NBGI还是听取了前作的玩家调查意见。

偶像大师SP

类型：SLG　发售日：2009年1月22日　售价：5040日元　PSP



■谢幕的一曲则是玩家熟悉的《GO MY WAY》。

尽管PSP版的《偶像大师》自公布那天起就与“厚道”二字无缘，可出展时受到的追捧程度足以让一些家用机大作汗颜。关于本作的详细情报大家可参阅本辑的“前线狙击”，绝对可以获得“绝密”而令人振奋的新情报。NBGI这次对《偶像大师SP》的宣传可谓浓墨重彩，TGS对一般人开放的初日，即10月11日，会场的第一个主题活动就在《偶像大师SP》的牵头下拉开帷幕。

在以剪影出现的高木社长向玩家致辞完

毕后，声优中村绘里子（天海春香）、金井麻美（如月千早）、下田麻美（双海亚美）就登台献上了新曲《Colorful Days》，曲风为正统的偶像歌曲，节奏轻快。随后，《偶像大师SP》三个版本的三名竞争对手——星井美希、我那霸响和四条贵音的声优也登台演唱了新歌《Over Master》，该曲曲风与之前轻快的《Colorful Days》形成强烈对照，展示着这三名对手的不俗实力。演唱完毕后，六名声优继续进行了轻松的脱口秀，FANS也表现出了令人惊异的热情。活动中并没有详细披露星井美希从765跳槽到961的详细原委，除了公布了游戏的豪华预约特典外，961的黑井社长还在活动中公布《Over Master》的单曲CD将先于游戏发售，而中村绘里子向社长询问“不出我们765的CD吗？”时，官方趁机借着声优之口狠狠煽动了一下FANS的热情——“想出CD？可以，请大家赐予我力量！”言下之意，就是各位赶快预定，到时候赶快购买游戏，最好每人来他三张，这才对得起360宅男第一作的头衔嘛。

机动战士高达 高达对高达

类型：ACT　发售日：2008年11月20日　售价：5040日元　PSP

高达是NBGI的固定节目了，这次除了公布PS3、PS2、X360这三个家用机平台的《高达无双2》外，最受瞩目的高达作品当属PSP的《高达对高达》。本作基于街机版移植而来，原作在日本就拥有高昂的投币率和良好的口碑。阿姆罗的声优古谷彻自然不会缺席，官方还邀请在场的一名玩家上台与古谷彻以及两名制作人进行了2对2组队战，有趣的是古谷彻选择的居然是能天使，而受邀玩家则使用了自由高达，结果是很轻松地败下阵来……

现场的四台试玩机在公众开放日也吸引了众多玩家，长长的队伍经常需要等上两个小时才能试玩一次。从试玩效果来看，本作在无线通信联机时几乎感觉不到延迟，而操作上的优化甚至给人“是不是PSP版要比街机版更好”的感觉。



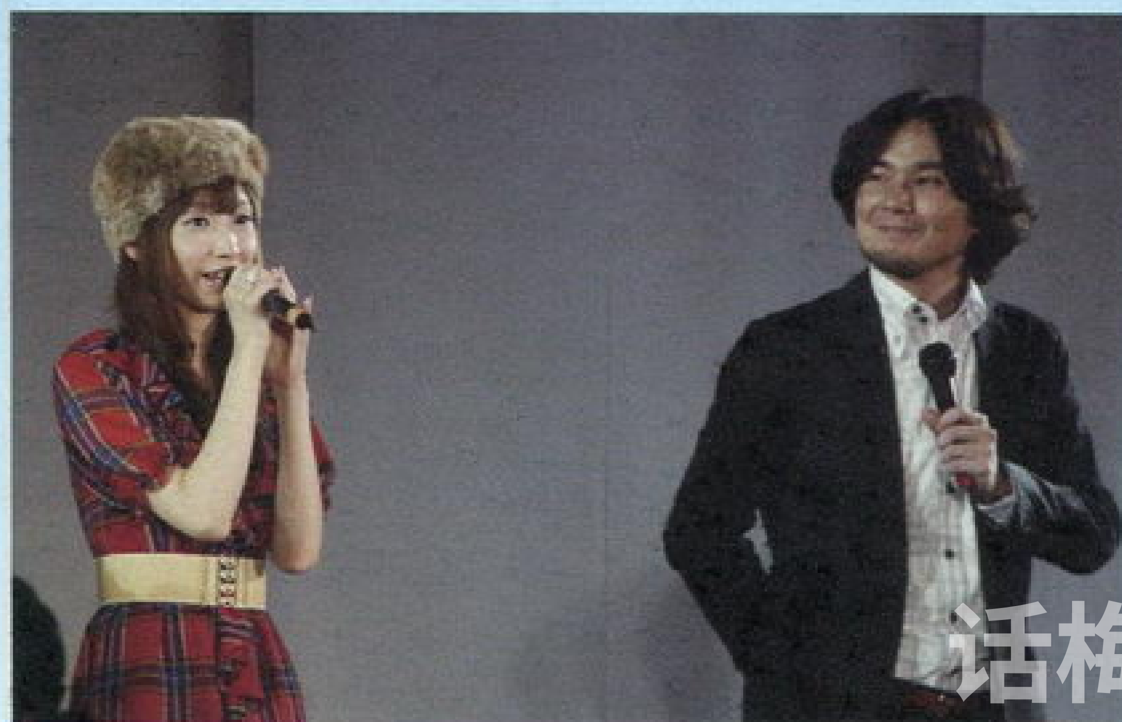
心灵传说

类型：RPG　发售日：2008年12月11日　售价：6650日元　NDS

世界传说 光明神话2

PSP　类型：RPG　发售日：2008年冬　售价：未定

从《无瑕传说》挽回NDS版“《传说》系列”的名声后，同时发售2D动画和3D动画两个版本的《心灵传说》自然也受到广大《传说》玩家的期待。出席《心灵传说》宣传活动的有马场英雄、井上麻里奈（琥珀）、小野坂昌也，玩家由体验版已经可以抢先体验“CNAR-LMBS”战斗系统，该系统废除TP，转而采用EG（举动槽）系统，因此本作的战斗关键也转为空中连击以及与同伴之间的连携。



而《光明神话2》除了追加登场角色外，在角色制作时的职业系统上做了一定程度的强化，而制作人也说本作的具体发售时间将于近日公开。



服务与游戏

尽管现在的SEGA已经不算一条硬汉，本次的出展游戏却足以让包括挑剔的怀古厨在内的各类玩家满意，从对平台的选择来看，SEGA依然多处开花，在各类主机上都推出了自社的重头作品。从不失硬派的名作之后《如龙3》、《428》，改头换面、另辟新疆的《梦幻之星 ZERO》，到宅味四溢的《初音未来 女歌手计划》，无一不给人留下深刻印象。

无限航路

类型：RPG　发售日：2009年春　售价：未定　NDS

这是一款以宇宙为背景舞台的科幻题材RPG，从游戏界面来看很容易让别人误解为这是一款SLG，制作人将自己对现实战舰及宇宙战舰的爱倾注到本作，力图呈给玩家一款富含冒险韵味而战斗系统又非常有趣的游戏。主人公一开始只有一艘舰艇，当进行到后期时则可以组建出一支庞大的舰队，战舰种类多达150种，这些战舰并非单纯作为敌方登场，其中绝大部分都可由玩家建造使用。

战斗界面虽然是指令选择式，但敌我动向均实时进行，我方的指令槽会随着时间慢慢回复，3种攻击指令形成的克制关系会是战斗的关键。不过，从目前开发出的游戏来看，战斗时的攻击动画稍嫌冗长，希望能够在正式版里得到改良，比如加入可以跳过战斗动画的系统设定。



▶ 制作人称，本作的战斗尽管看上去非常复杂，其实很容易上手，而对于深度玩家来说，游戏也不会丧失研究的乐趣。

梦幻之星 ZERO

NDS　类型：A・RPG　发售日：2008年12月25日　售价：5040日元

选择在圣诞日发售的本作可以说是SEGA为NDS量身打造的游戏，不仅人设风格与NDS更加契合，操作界面也充分利用到了NDS的触摸屏设计，从一定程度上缓解了因按键数量不足而导致手忙脚乱的状况。

制作人称该作是“《梦幻之星》系列”的一个新起点，世界观、故事和角色完全重新设定，标题中的“ZERO”也体现出“回归原点”的意味。作为NDS的独特要素，加入手绘表情功能的聊天系统和Wi-Fi功能给人深刻印象。在Wi-Fi时，游戏分为朋友、自由和单人3个模式。朋友模式下可以跟交换过朋友代码的人一起展开4人冒险，而自由模式则是朋友模式的简化版，玩家不能自行输

入聊天内容，只能选择游戏中事先设定好的定式语句，这是为了防止玩家辛苦制作的表情被他人拷贝，也是为了杜绝部分素质不高的玩家利用手写功能来骂人的现象。

随后，制作人又介绍了本作新增的紧急回避和蓄力攻击两种动作。紧急回避使得游戏的动作性得到进一步加强，节奏也更加明快。蓄力攻击是消耗PP，改变原本技能属性的特殊攻击。从这两种新动作以及游戏实际影像中展现出的敌我双方的立回方式来看，本作从一定程度上借鉴了《怪物猎人》的动作要素。

此外，游戏还加入了系列新武器，其中较具代表性的是剑铳，该武器在近距离可作为剑、远距离则可作为枪使用。当然，一贯延长游戏时间的稀有道具收集依然健在，撇开画面不谈的话，本作可谓相当值得期待的作品。


▲仅仅是制作表情这一项就能让有DIY嗜好的玩家投入大量时间。

光明力量 羽翼

类型：S・RPG　发售日：2009年春　售价：未定　NDS

“《光明力量》系列”的战棋版沉寂多年，已成为系列FANS极深的怨念“幻之作品”，本作从公布那天起就无疑给了玩家一个大大的惊喜。



▲战斗画面颇有《传说》的味道。

本作由制作了“《召唤之夜》系列”的Flight Plan制作，同时由担任了《光明力量EXA》的PAKO和《凉宫春日的忧郁》的 いとうのいぢ两名人气插画家共同担当人物设定。系统上重视与玩家的互动性，战斗中的攻击以类型ACT的方式进行，需要玩家手动输入指令，通过四个按键的任意组合施展出丰富多彩的攻击动作。战场上的所有单位采用单位回合制，即操作顺序是事先固定的。移动时并没有格子的限制，在角色的行动槽消耗完毕前均可自由行动。

初音未来 女歌手计划

PSP　类型：MUG　发售日：2009年　售价：未定

以人气虚拟偶像初音未来为主人公的作品，玩家不但能跟随初音在各个不同的世界中冒险，通过完成节拍游戏欣赏初音的歌舞表演，获得高分的话更有可能得到稀有道具，这些道具可用来给初音换装，还有部分家具类道具可装饰初音的房间。在装饰好的房间里，玩家可与初音近距离接触，观察她可爱的一举一动。

TGS上SEGA特别请到了初音的音源提供者藤田咲以及另一名虚拟偶像的音源提供者下田麻美（镜音），两人都对将初音游戏化表示出兴奋之情，这两位声优均已“潜入”SEGA内部进行了试玩，尽管藤田并不擅长节奏类音乐游戏，但仍对初音在本作里的动作表现赞不绝口，并表示换装系统绝对是游戏的最大卖点之一。

随后，官方还演示了从玩家处征集来的四件初音的服装，造型均十分可爱。除了这四套外，厂商另外还在游戏里准备了大量服装。


▲制服版初音，比起原作少了一分电子感，不过更容易让人亲近了。

七龙战记

类型：RPG 发售日：2009年春 售价：未定 NDS

《七龙战记》是SEGA为NDS打造的一款原创RPG，游戏的舞台设定在一个被龙支配了80%领土的世界中。玩家要从8种职业里作出选择，创建出自己的4人小队，在这个异世界里展开冒险。职业方面除了传统的战士、法师外，还有武士（侍）、公主等，不同的职业使用自身的特殊技能，可以合力推进战斗。游戏的画面表现简洁，没有过度的演出场面，整体节奏很快。



■本作的开发度已经达到60%，透出浓郁的《世界树迷宫》的味道，相信这也是导演新纳一哉参与过后者制作的缘故。

不可思议的迷宫 风来的西林DS2 沙漠的魔城

NDS 类型：RPG 发售日：2008年11月13日 售价：5040日元

本作沿用了“《西林》系列”中口碑最好的《风来的西林GB2 沙漠的魔城》的世界观和故事，并加入了运用到网络的系统以及跟Wii版《风来的西林3》的联动要素。

本次提供的试玩可由玩家自行选择观看开头的主要事件或者直接进入迷宫，迷宫的玩法跟传统的《西林》并没有区别，切换场景时的读取时间微乎其微，玩起来极为爽快。



Capcom

激情与创意

Capcom是个擅长带来惊喜的公司，遗憾的是本次展出上该公司最为PSP玩家熟悉的“《怪物猎人》系列”并没有公布掌机版的相关情报。不过，几款大作，如《怪物猎人3 tri》、《生化危机5》、《逆转检察官》、《街霸4》都给出了试玩机台，着实让望眼欲穿的玩家过了一把瘾。当然，想试玩的话必须耐得住等待的焦虑，据现场的报道，《怪物猎人3 tri》的试玩队列高峰时居然排到了4小时，而《生化危机5》和《逆转检察官》也都各自有过长达1小时的等候排队。

逆转检察官

NDS 类型：AVG 发售日：2009年春 售价：未定

《逆转检察官》是“《逆转裁判》系列”的外传性质作品，玩家操作的角色是曾经成步堂龙一的强劲对手御剑怜侍。辩论部分的核心基本保留了系列传统，不过本次的辩论地点并不仅仅局限在法庭。调查部分则提高了玩家的操作比重。玩家不再是像以前那样单纯地给主人公指定目标地点，而是要手动控制御剑在地图各处移动，在各NPC、道具、地点前驻足，按A键调查以获取重要情报。另一大新要素就是本作的“逻辑系统”。逻辑系统要把入手的两个情报进行正确结合，并接着推论出新情报。

这次Capcom一共提供了24台机器供玩家试玩，试玩内容是从故事最初到第一次的辩论对决结束。之前对本作因主角和游戏方式改变而抱有疑问的玩家完全可以放心，本作依然秉承了系列的高素质，不得不叫人越来越期待本作了。

除了试玩部分外，本作的宣传活动上还公布了两名新角色，她们分别是本作中刚登场的一条美雪和2代中作为对手出现的女检察官狩魔冥。一条美雪的详细资料尚不明朗，导演山崎先生只“吝啬”地透露这是一个和风十足、开朗可爱的盗贼。而狩魔冥的登场则是制作人想让系列人气角色登陆本作的一个体现。



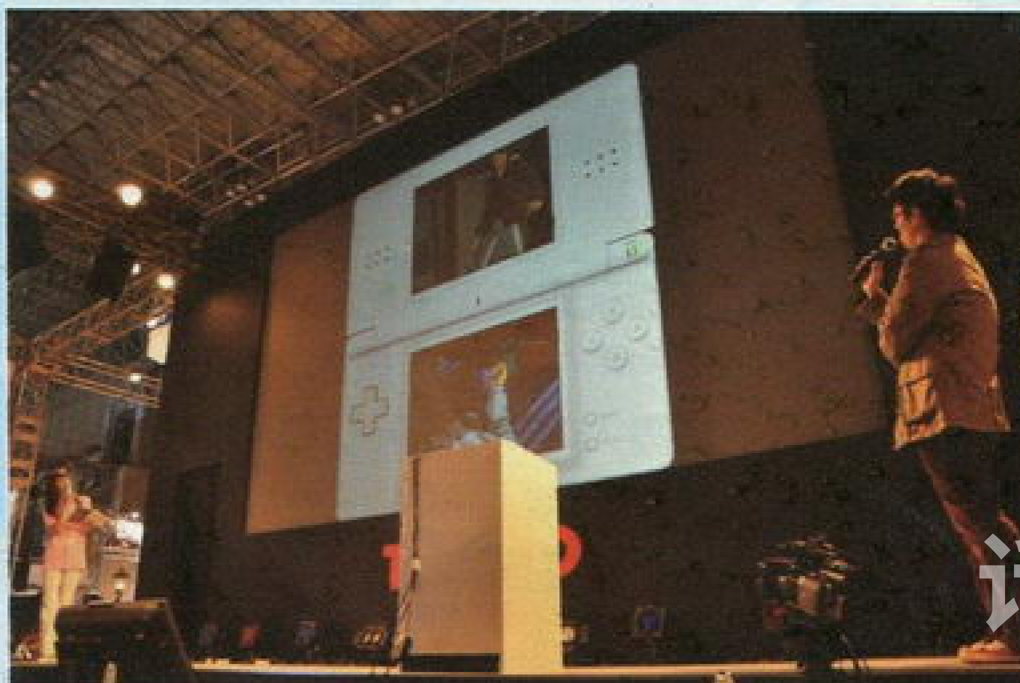
战国BASARA 群雄之战

类型：ACT 发售日：2009年春 售价：未定 PSP

2005年的《战国BASARA》初代登陆以来第一次改变了系列的游戏类型，从爽快的一骑当千变为2对2的组队战。本次试玩仅提供了“自由对战”模式，战斗界面中有类似“《高达VS》系列”的军力槽设定，各角色死亡都会减少己方该槽，某一方的该槽变为0时即被判为失败。操作起来则非常简单，通过□和△两个键就能组合出华丽的连续攻击，在敌人攻击过来的瞬间按下防御键（L）可弹回攻击，并利用敌方的硬直进行追打。



在主题活动上，制作人还详细介绍了本作的故事模式。故事模式不仅包含武将之间的对战，还可以与足轻一类的杂兵交手，每一章的破关条件均不相同。除此之外，会场上公布了《战国BASARA》即将被制作为动画的消息。



Tecmo

动荡后的苏生

板垣离社、社长辞职、SE申请收购……一系列的大事件对Tecmo造成的冲击余波尚在，但Tecmo这次在TGS上的表现，特别是掌机上的表现倒没有叫人失望。不但公布了三款新作，备受期待的《思乡之风》和《西村京太郎2》也均提供了试玩。

思乡之风

NDS 类型：RPG 发售日：2008年11月6日 售价：5800日元

游戏的舞台设定在19世纪末的“另一个地球”，这是一个飞空船技术高度发达、所有人都憧憬着新世界的大冒险时代。主角是寻找失踪父亲的少年艾迪，邂逅了知道自己父亲秘密的菲欧娜。为了粉碎秘密组织夺取菲欧娜的野望，艾迪辗转飞行在以现实中的都市和遗迹为蓝本制作的世界各国。

本作的体验版已经为玩家提供好了战斗队伍，刚上手就能操纵艾迪自由驾驶着飞空船在各地冒险。飞空船操作起来很适手，在世界地图上旅行时会不时遭遇怪物或者空贼，战斗的操作也完全没有障碍。艾迪在飞行过程中能够发现地面的城镇和遗迹，在能够降落的地点按下A键即可。在试玩迷宫的沙漠里，除了能遭遇如木乃伊、蝎子等怪物外，还有可能踩到落穴一类的陷阱。飞空艇的HP减到0便会GAME OVER，珍惜不多的试玩时间，还是谨慎一点比较好啊。



▲这款骨子里透着《永恒的阿卡迪亚》味道的游戏也很受小编的关注。

西村京太郎悬疑作品2 新侦探系列 金泽、函馆、极寒的峡谷 复仇之影

类型：AVG 发售日：2008年11月13日 售价：3990日元 NDS

该社的“《悬疑作品》系列”经过一次《山村美纱》的变更又回归《西村京太郎》。《西村京太郎》的优势在于调查自由度和回味无穷的短片推理集，该第二作依然保持了初代这两个大受好评的部分。在长篇故事模式中，新一新和京明日香要在日本的北国连续经历杀人事件，解开事件的真相；而短篇故事集依然非常考验玩家的日语水平，每道小题平均要耗费大约10分钟时间。



游戏的试玩台被布置成警局办公室的样子，刚坐稳就很有代入感。桌子还特别使用了古旧品，也够难为Tecmo了。体验版分为序章、故事模式第一章、短篇问题三个部分，玩家可根据爱好自由选择。

亡灵骑士

类型：ACT 发售日：2009年 售价：未定 PSP

这款在展会上公布的PSP新作只提供了影像，官方也没有多加说明。游戏讲述主人公为了向有灭族之根的国王报酬，将自己的魂换来“不死之力”，他能将敌人变为丧尸，支配它们并组建自己庞大的亡灵部队。从游戏画面上看敌我双方均有多个作战单位登场，其进一步的情报也颇耐人寻味。



再度 FBI超心理检察官

类型：AVG　发售日：2009年　售价：未定　NDS

这是一款以FBI特别检察官乔纳森·韦伯为主角解决离奇事件的电视剧式文字AVG。1991年，主人公双亲遇害，弟弟失踪。时隔18年，成为FBI的主人公继续追寻着事件的真相。为什么父母会遇害？弟弟在哪里？犯人是谁？那天自己所看到的红色月亮到底是什么？这些谜团会在调查过程中一一得到解决。

▶ 本作的出品人山口浩一自称喜爱海外电视剧，在游戏里加入了类似《24小时》这些热门美剧的创作要素。



其他参展作品

MMV

牧场物语 欢迎光临风的集市

NDS　发售日：2008年12月18日



挤牛奶、种蔬菜、探索洞窟，休闲自然的牧场生活又迎来新的篇章。这次的NDS版新作增加了可将自己牧场产的牛奶和蔬菜放到每周一次的集市货架上，通过贩卖货物还扩大集市规模，从而促进世界的发展。



SNK

从者

发售日：未定　NDS

“从者”是本作里无法直接用肉眼看到的事物，而游戏中的少男少女拥有直视从者的能力，并以该能力解决事件。

D3 Publisher

幕末恋华·新撰组DS

NDS　发售日：2008年11月27日



以日本幕末新撰组为题材的女性向AVG系列移植作，玩家扮演女主人公樱庭铃花，攻略近藤勇、土方岁三等新撰组中的名人，与他们发生约会事件等。NDS版新追加了对话，同时还追加了触摸剧情CG即可让角色说台词的新功能。

战略美少女 莉迪纳加德战记

发售日：2008年冬　NDS

以换装和萌为卖点的战棋类游戏，女主人公们可以通过更换水手服、魔女装、泳装、泡泡袜等装备来获得各种特殊能力，在拥有高低差设定的地图上移动并打倒敌人。



吸血鬼骑士DS

发售日：2008年12月　NDS

以人气动画《吸血鬼骑士》改编而来的恋爱SLG作品。

Hudson

自制战斗炸弹人

发售日：2008年12月4日 NDS

本作的一大特点就是可以对角色编辑改造。给炸弹人的头、身体、手腕、脚等各个部位装上喜欢的零件，可影响炸弹人的技能和能力值。安装好零件后，游戏的方式则跟传统《炸弹人》差别不大。



桃太郎电铁20周年

发售日：2008年12月18日 NDS

系列20周年的纪念作品，可通过任天堂Wi-Fi网络连接实现三个模式下的四人对战。本作新加贫乏神以外的新种类特效NPC，使得铁道商战更为激烈并富有策略性。

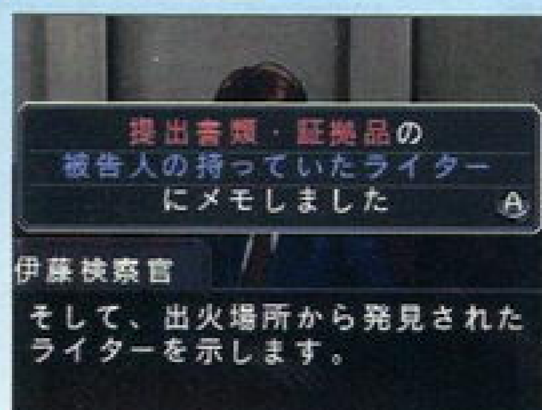




Takara Tomy

如果我是陪审员

NDS 发售日：2008年11月27日



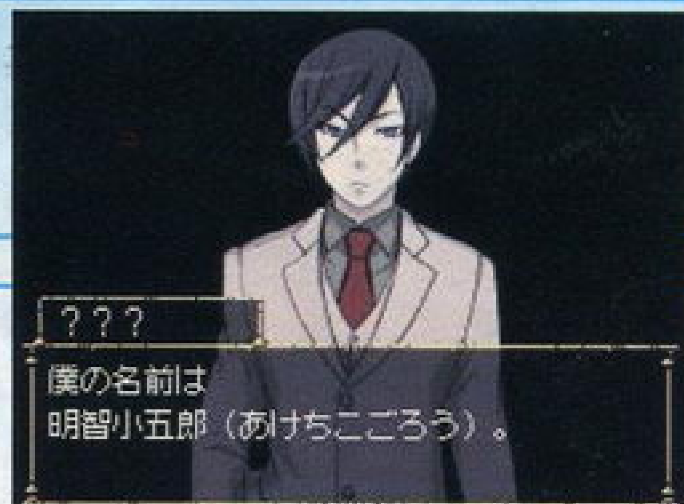


玩家要扮演从民间被选拔出的陪审员出席法庭，通过AVG的游戏方式在检查方和辩护方之间做出抉择。虽然涉及到不少专门法律用语，但游戏里对这些法律词汇都附带解释，非常方便。

江户川乱步的怪人二十面相DS

发售日：2008年12月18日 NDS

日本著名推理作家江户川乱步小说的游戏化作品，玩家要扮演名侦探的助手小林，从登场角色处打探情报，找出其中不自然的地方。



尾声

前几届的TGS上或多或少有些令人振奋的大作公布，比如前年的TGS上闪电公布了PS3的《白骑士物语》、去年的TGS上公布了PSP的《怪物猎人 携带版 2nd G》等，相比之下，今年的TGS就缺乏这种吸引眼球的东西公布了，绝大多数参展游戏都是之前已经在日本媒体上曝过光的，展会期间虽然也零星公布了几款新作的制作计划，但实在缺乏足够的号召力。不过虽说少了惊喜，但这届TGS整体带给玩家的满足感并不亚于以往，一大批优秀作品的可试玩版本让玩家们过足了瘾，许多热门游戏动辄就要排上一两个小时的长队才能够玩到，更有不少游戏的展台没过多久就因为人气过高而限制了入场，比如《偶像大师SP》等。像往年一样，今年TGS的最终日，主办方CESA也评选出了“日本游戏大赏2008”的“未来部门奖”，用来表彰那些仍未发售但素质优秀的作品，掌机部分一共有《偶像大师SP》、《逆转检察官》、《异说 最终幻想》、《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守护者》等4款作品获奖，它们无疑将是今后业界和玩家们关注的焦点。

文 胧月 美编 澄香

THE iDOLM@STER SP

偶像大师SP 完美之日/神奇之星/思念之月			
アイドルマスター SP パーフェクトサン/ワンダリングスター/ミッシングムーン			
PSP	NBGI	SLG	预定2009年1月22日	日版
	1～3人	售价未定	对应周边未定	

相关报道 Vol.94 P18/Vol.96 P38

期待度 A

《偶像大师SP》是一款扮演事务所制作人，与新人偶像互相扶持，将其培养成大人气顶尖偶像的育成类游戏。这次情报将重点介绍利用PSP通信功能实现的“事务所模式”，该模式能帮助玩家们打破不同版本间的障碍，进行道具交换和演出对战等富有乐趣的联机内容。

通信机能使用确定！

我们对NBGI将一款《偶像大师》拆成三款游戏的商业行为显然是不认同的，如今制作方也爆出了通过三个版本的联机可以让所有偶像同堂竞技的情报，不知道这算亡羊补牢，还是为自己的不厚道找了个好借口。但事已至此，有聊胜于无，还是要为这个功能欢呼一下。





◀▲通信功能最多支持3名玩家，自己的偶像居于屏幕正中。



对手偶像 四条贵音



对手偶像 我那霸响



对手偶像 星井美希



收录偶像 萩原雪步、水濑伊织、双海亚美·真美

收录偶像 天海春香、菊地真、高槻弥生

收录偶像 如月千早、秋月律子、三浦梓

在“事务所模式”里跨越版本限制，让所有偶像在此集合！

偶像之间的交流

事务所能让偶像进行各种各样的活动，通过联机功能，玩家也可以向其他玩家的偶像传达信息，不但能观察她们的喜怒哀乐等基本表情，也可欣赏到偶像们各自的动作。



▲向其他偶像打招呼，当然附带了语音。





◀▲在其他两名玩家的屏幕上也会显示出千早打招呼的样子。

用丰富的动作活跃交谈气氛



◀其他玩家做出相应举动时，我方也可给予恰当的回应。

▼弥生特有的击掌动作，每个偶像的特有动作可不止一个哦。



交换名片

在事务所中能互相交换名片，该名片记载了制作人履历、担当偶像的FANS人数、演出胜率等，可直观地了解玩家的经营水平。

▶通过名片交换遇到经验丰富的玩家时，千万去好好讨教一番哦。



事务所的最大秘密！

下面是可谓到目前为止最振奋人心的消息了——在事务所模式下，玩家可以使用其他版本中收录的偶像，让她们进行各种活动。也就是说，可以在一个版本里观看所有偶像的演出场面。当然，假如你同时购入多个版本，可以交换各版本之间的育成记录，让其他偶像的演出更为有利。

单人或多人进行的通信对战模式

事务所模式下的一大主要内容便是演出的通信对战，最多支持三人。和Xbox360版不同的是，通信对战无论胜败都不会影响单机游戏的进行或偶像的数值，因此不必带有思想包袱。如果一时找不到对战玩家，你也可以一个人与CPU对战，享受胜利的乐趣。

目标是全员合格，让她们同时登台演出！



▲如果偶像们能在彩排演出里全部合格，便可同时出演电视舞台。

Check

本作除了支持原先的上、中、长三种镜头外，还配合PSP的屏幕追加了纵向镜头，在将PSP竖立的情况下开启该镜头，就能看到偶像的全身。

交换首饰、衣物等舞台道具

游戏时可通过很多方法获得衣服和首饰，在360版下入手复数个相同道具毫无意义，不过在PSP版里你就可以将多余的道具赠送给朋友。各个版本下各项道具的入手难度均有差别，想收集所有道具的话，联机显然更加快捷。



▶道具的右下角显示拥有数量，假如该道具只有一个，那是无法派送给别人的。

期待度 A

2008冬，与无双诸将会猎于PSP！

文 马修 美编 澄香

话说“《无双》系列”除了在PS上初出茅庐的那款格斗作品，后来的无一不是强调一骑当千，如今这种情况即将改变，因为今年冬天，玩家们熟悉的无双猛将们，将在玩家的操控下，像怪物猎人们那样，组着队去讨伐巨大的据点……下面就由本人来为大家介绍这款改头换面的《无双》。



真·三国无双 联合突袭			
真·三国无双 MULTI RAID			
PSP Koei	ACT	预定2008年冬	日版
1～4人	售价未定	对应无线LAN功能	

走，挑战大家伙们去！

如前言中本人所说，以往的《无双》，即使粗糙如《战国无双KARANA》，因机能不得不缩水如《真·三国无双PSP》、《真·三国无双A》等游戏，也无一不强调“一骑当千”这四个字，让玩家体会斩敌将于千军万马中的豪迈。而在本作中，我们不用再为这些杂兵操心了——历作《无双》的公布画面，都少不了猛将于乱军中奋力砍杀的游戏画面，本作至今为止一张没有……虽然不用去和杂兵纠缠，我们要和朋友们一起联机，组队去攻陷那些和守将浑然一体的城池、关卡、战船、塔楼等巨大的战略要地。

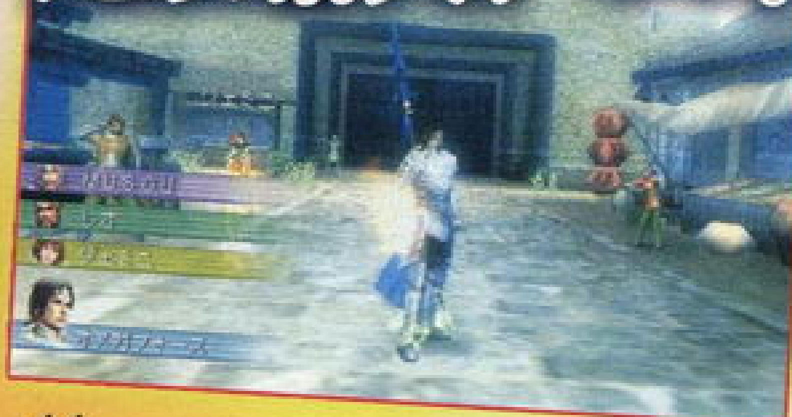
由于战斗方式变成了协力战，因此战斗方式也更讲究配合。当然，找不到联机的朋友自己也可以去挑战，至于单人挑战是否会相对于多人挑战有难度上的修正，需要玩到游戏后大家去亲身感受。





▶游戏最多支持四个玩家联机，图中赵云除了枪，还有弓作为副武器。

无双猎人，GO！



各位注意了，本作除了可以携带一把主武器，还可以携带多把副武器，而且可以根据需要来切换使用的武器。当攻下据点(或者叫“完成任务”)后，玩家还可以得到武器相关的素材，通过这些素材，玩家可以将这些素材生产饰品，饰品有“武幻”和“战玉”两大类，前者可以强化武将的动作，如增加“瞬间移动”；后者则是为武器附加各种效果。

◀据点内画面，背景上还有卫兵，整备及接任务等应该都在这里进行。

觉醒！变身！



▲觉醒后的三人，惇叔头发白了，赵云变超级赛亚人了，小香香从萝莉变成女王了。

▲觉醒状态下的吕布，平常状态就已经非常让人胆寒的猛将，觉醒后更离谱了……

这是"《无双》系列"最显著的一大革新，游戏导入了"觉醒槽"的概念，当玩家攻击敌人或被敌人攻击时，觉醒槽就会增加，当觉醒槽满后，就可以发动"真·无双觉醒"，接着角色就会像超级赛亚人大变身发生外观上的改变，同时各方面能力大幅提升。目前，魏蜀吴以及他实力各公布了一个角色的变身形态！



▶变身前的夏侯惇、赵云、孙尚香，游戏中的人物采用《真·三国无双5》的帅气造型。

网络下载，追加！

对应网络下载功能，本作还可以下载到新的任务和新的道具(但愿是免费的)，而单人模式下很难获取的一些素材道具，也都可以通过下载来获得。此外，即使没有条件上网，下载的要素也可以通过无线联机从朋友那里得到。

画面，强化！





PSP版的《无双》相比于原作，一直是缩水。本作虽非移植作，但从公开的画面来看，比以前的PSP版无双，确实是强化了不少。

絶体絶命都市3

—壊れゆく街と彼女の歌—

期待度 B

文 雷伊

美编 咕噜

绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声				
绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌				
PSP	Irem	A・AVG	预定2009年	日版
	1~4人	售价未定	无对应周边	

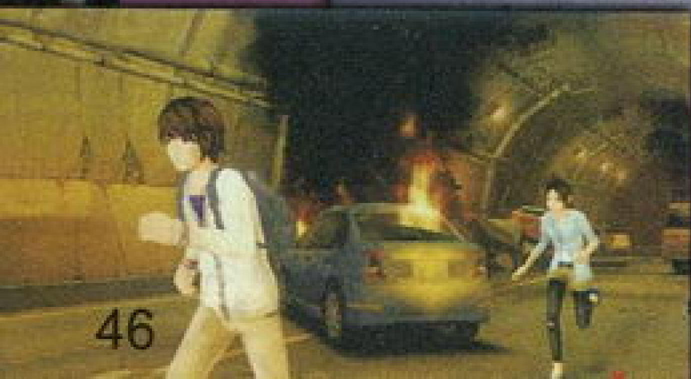
"《绝体绝命都市》系列"是一个以在受到自然灾害侵袭的都市中求生为主题的动作AVG系列，诞生于PS2平台，已经先后推出过两款作品。尽管画面并不出众，但新颖的题材和出色的游戏性却令它受到了不少玩家的好评。最近日本老牌厂商Irem公布了系列的第三作，平台并非家用机，而是最近大热门的掌机PSP。首次登陆掌机平台的《绝体绝命都市》有什么新的特色呢？下面我们就来先睹为快吧。

STORY

乘坐着巴士前往中心岛的主人公香坂直希，在巴士经过海底隧道中部的时候遭遇了大地震。勉强从巴士里爬出来的直希，在弥漫着浓烟的隧道中救出了女护士本条咲，两人一起逃出生天……


■为了前去大学报道，主人公香坂直希乘坐夜行巴士前往中心岛，透过车窗可以遥望到中心岛的全貌。


▶此时隧道内一片惨状，有时还要救助其他的受难者。


◀与女护士本条咲的配合十分重要。

香坂直希 主人公

为了前往位于中心岛的大学而乘坐巴士前往岛上的青年。在海底隧道中，他遭遇了巨大地震，之后救下了正从岛上前往大陆的女护士本条咲 。

本条咲 女主人公

原本是中心岛中央医院的护士，由于割舍不下成为音乐家的梦想所以放弃了原本的职业。在离开海道的时候遭遇了大地震，之后与主人公一起行动。

心理槽

心理槽是本作的核心系统，HP槽和压力槽(ST)分别位于心理槽的两侧，其中位于右侧的压力槽反应的是主人公紧张与不安的心理。当主人公的心理压力变大时，压力槽就会慢慢向左边移动，逐渐侵占HP槽，从而威胁到主人公的生命。在游戏中，跌倒、饥饿过度、精神受打击等均会促使压力槽的提升，此时就必须通过休息、吃饭、听取鼓励的话语等来降低压力。

HP和压力共用一条槽，哪方所占的比重上升，另一方的比重就会下降。



▲压力不断上升时，左边HP槽所占的位置就会越来越少，当HP变为0的时候就会Game Over。

灾害手册系统

据悉本作将搭载一个“灾害手册”的实用系统。当玩家不断推进游戏的时候，相关的情报就会陆续记录在灾害手册上。灾害手册上不仅记载着攻关相关的情报，并且还有许多与现实中实际灾难相关的实用知识，帮助玩家在现实中遇到突发灾难时正确应对。其中的相关知识都是由著有多本防灾抗灾书籍的专家渡边实所监修。



▲游戏中的许多灾难场面也均是由防灾专家所监修的，真实还原了遭遇地震时城市的惨状。



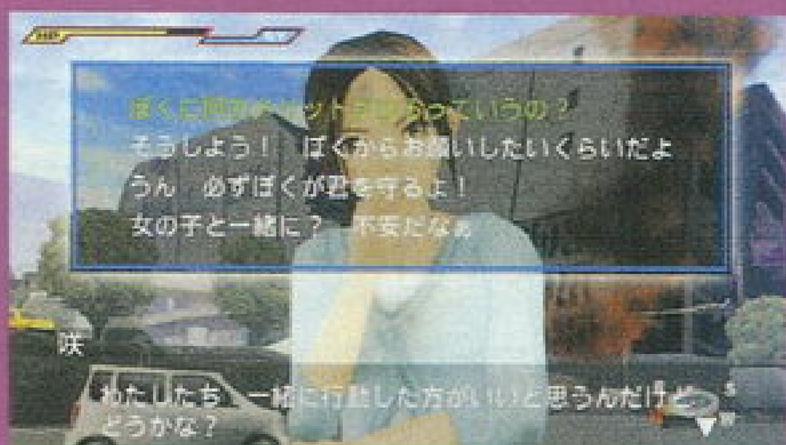
▲有时还需要用呼唤来打探出幸存者。



▲劫后余生的都市，处处隐藏着危机。

选项影响主人公的性格

游戏过程中，玩家还必须以选项的形式来对各种场面做出合理的判断。根据这些选项以及采取的行动，主人公香坂直希的性格也会发生变化，而性格也会对所受压力的程度产生影响。



◀ 游戏中的选项十分丰富，同一问题均有多个选项。

其他新要素

尽管目前官方还没有详细公布，不过可以确认的是本作将是系列首款加入联机要素的作品，最多支持4人同时游戏。另外，女主人公本条咲 的歌声也会在游戏中发挥重要作用。关于这两项新要素的具体情报，请留意我们以后的报道。

文 雷伊
美编 咕噜

レイトン教授と最後の時間旅行®

超人气解谜类AVG"《雷顿教授》系列"的第三作在沉寂了多时之后，终于有了新情报放出，并且发售日也已经确定在今年的11月27日，和前作正好相隔整整一年。除了NDS版的最新作即将于下月推出外，在9月26日举行的Level-5年度发表会上，厂商也公布了该系列将进军手机以及动画电影界的消息，看来这股"雷顿教授"的旋风还会持续很久呢。

期待度 A

雷顿教授与最后的时间旅行

レイトン教授と最后の时间旅行

NDS	Level-5	AVG	预定2008年11月27日	日版
	1人	容量未定	4800日元	无对应周边

相关报道 Vol78 P36

最大、最后的谜团揭开帷幕！

和系列前两作一样，本作的主角依然是我们熟悉的雷顿教授以及他的弟子少年卢克。在本次报道中，我们将为大家介绍游戏的开篇剧情，大量首次公布的新角色、以及担任他们配音的豪华声优阵容，《雷顿》FANS可要睁大眼睛咯。

雷顿教授

系列的主人公，是一位优秀的考古学家，同时也是对世界上各种谜题充满了兴趣的研究者。尽管自负是一位绅士，但对收拾东西却很不在行，房间总是乱糟糟的。出人意料的是，他的特长是击剑。



声优 大泉洋



1973年4月3日出生，籍贯北海道，所属演出单位TEAM NACS，以北海道为主要活动地点并引起巨大反响，后将演出范围扩展到日本全国。出演过多部日剧以及综艺节目。



少年卢克

经常与雷顿教授一起行动的少年，自称雷顿教授的优秀助手。非常喜欢小动物，也许是出于这个原因，他拥有与动物们交谈的特殊能力。脑子的运转速度很快，洞察力也颇为优秀。



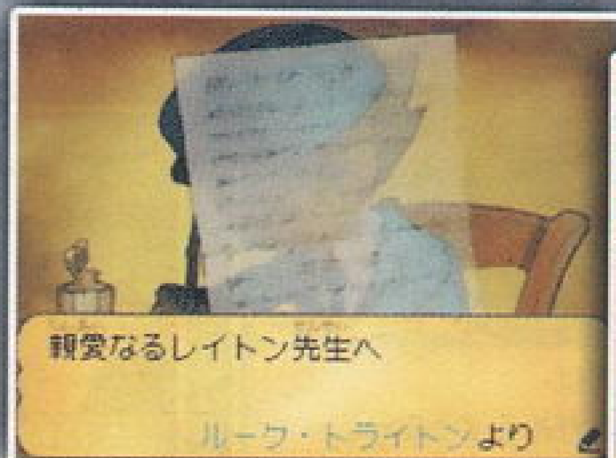
声优 堀北真希



1988年10月6日出生，籍贯东京都。一出道就以不俗的演技获得了观众的高评价，曾出演过一系列脍炙人口的日剧和电影，比如《电车男》《花样男子》《Always三町目的夕阳》等。

剧情开篇1 一切，从一封信开始

某天，雷顿教授收到了一封救助信，信是从10年后寄来的，而寄信人竟然是未来的卢克。在信上，未来的卢克表示那时的伦敦发生了非常糟糕的事情，急需雷顿教授的帮助，并让雷顿教授前往城里的钟表店。雷顿教授和少年卢克对于这封突然的来信半信半疑，而雷顿也联想到了一周前发生的某起事件也许与这封来自未来的信有所联系。



▲卢克阅读着未来的自己写来的信。



▲最终雷顿教授相信了信上的内容，和卢克一起赶往了钟表店。

剧情开篇2 时光机完成纪念仪式上的事件

就在一周前，时光机制作完成，城里举行了盛大的完成纪念仪式。包括首相在内的各路名人均收到出席纪念仪式的邀请，雷顿和卢克同样也受邀出席。作为体验者，首相坐进了时光机，但在启动了开关之后，时光机却发生了故障。伴随着爆炸，首相也消失得无影无踪。

卡蕾莉娜首相夫人

英格兰首相夫人。喜欢奢侈品，散发着上流阶级氛围的女性。与首相一起参加了时光机完成纪念仪式，却不得不面对首相突然失踪的事实。

声优 桥本志穗



1967年9月15日出生，籍贯福冈县，主持过多种节目，还担任过评论员、主播等，在多个领域都十分活跃。

比尔·霍克首相

英格兰的首相，受邀出席时光机完成纪念仪式，却在试用时光机的时候发生故障，失去了踪影。

斯坦甘博士

经过多年研究最终完成了时光机的科学家。亲自主办了这次完成纪念仪式，并邀请到了多位名人。





剧情开篇3 寻找钟表店

由于时光机暴走而消失的首相、10年后寄来的信件，这两件事似乎都与“时间”有着重大联系。为了查明事情的真相，雷顿教授和少年卢克按照信上的指示，前往钟表店。



▲要找到钟表店可不是容易的事情，如果没有头绪，就询问一下周围的市民吧，当然此时解谜也是少不了的。

▼在前作中登场的部分角色在本作中也会出现。



剧情开篇4 隐藏在巨大时钟中的谜题

根据市民们提供的线索，雷顿教授和少年卢克终于来到了钟表店。在店中，两人见到了一对老夫妇。夫妇早就久仰雷顿教授的大名，给他出了一道难题——修好房间中巨大时钟。在成功修好时钟后，伴随着巨大震动，时钟终于开始运转了。



杰克

在钟表店遇到的老婆婆，待客非常友善，脸上总是挂着微笑。



萨玛丽

以制作钟表为荣的钟表店主人，和夫人一起经营着店铺。

剧情开篇5 巨大时钟开始运转

时钟运转时，发生了巨大的震动，雷顿和卢克一起冲出了店外去确认发生了什么事，可此时店外，竟是一幅与之前全然不同的景象……





在未来的伦敦，等待两人的将是什么呢？

全新角色陆续登场



猜谜莉奴

谜题的管理者，猜谜婆婆的孙女，本作中代替猜谜婆婆出场。尽管外表看上去非常温和，但为人其实意外的严厉。

声优 小仓优子



出生于1983年11月1日，在封面女郎、综艺节目领域十分活跃的年轻偶像，据说十分热衷于游戏。



猜谜蜂

猜谜婆婆饲养的蜜蜂，平时很多话，很有男子气概。



声优 柳原哲也

1972年9月1日出生于大阪府，搞笑组合"美国龙虾"的逗哏。

迪米特利

在未来的伦敦遇到的科学家，拥有着天才般的头脑，可以说是"《雷顿》系列"中最强的对手。他的发型看上去似乎和前面介绍的某人一模一样，莫非……







声优 上川隆也

生于1965年5月7日，籍贯东京都。出演过多部日剧、电影以及舞台剧，是一位实力派男演员。此次是他第一次挑战声优领域。

青年卢克

从未来寄信给雷顿教授的青年，虽然年纪变大了，但容貌的变化却不是很大。他是出于何事才向雷顿教授求助的呢？





声优 小栗旬



1982年12月26日生于东京都，出演过《花样男子》等多部知名日剧，是日本当前极具人气的新生代偶像。



波斯特罗

在未来的伦敦遇见的男子，是一个头脑简单的家伙，不擅长思考复杂的事情。



声优 平井善之

1973年3月12日出生，籍贯大阪府，搞笑组合"美国龙虾"的捧哏，夫妻两人都很喜欢玩游戏。



萨莉娅斯

掌握着本作剧情关键的女性，在未来的伦敦与雷顿师徒一起牵扯进了事件。

声优 木村佳乃



1976年4月10日出生，籍贯东京都。以日剧、电影为中心，在各个领域都十分活跃的实力派女星，曾多次获得过电影相关的奖项。

3号

出现在雷顿师徒面前，并恶意阻挡他们前进的兔子，他代号般的名字的由来不知道会不会在游戏中说明。



声优 原口晶匡



1975年11月3日生于日本福冈县，在综艺节目中十分活跃。

北斗神拳 拉奥外传 天之霸王

北斗の拳　ラオウ外传　天の霸王			
PSP	Interchannel	FTG	预定2009年1月22日	日版
	1～2人	5040日元	对应周边未定	

北斗の拳 ラオウ外伝

天の覇王

期待度 B

拳王降临 世纪末霸者

《北斗神拳》的外传漫画《北斗神拳 拉奥外传 天之霸王》正式决定游戏化，该漫画主要描述本篇中主要角色之一拉奥年轻时的故事。顺带一提，漫画已于2007年连载完毕，改编动画也于今年10月播映，对《北斗》感兴趣的玩家不妨关注一下。

文 胧月 美编 澄香

粗犷热血的角色部分公开！

个性强烈的角色是原作的一大魅力，这次游戏挑选了漫画原作中的13名角色，下面就先介绍其中的4名。这些角色尽管进行了3D化，不过从外观到动作特征均完全忠实原作。

基本系统

为了表现原作前无古人的大迫力战斗，游戏采用了许多独特的设计。比如双方直到分出胜负前都不会倒地，与以往的格斗游戏完全不同。





◀▲除了无战斗中倒地这一设定外，使用冲刺、跳跃等基本动作以及角色的特色必杀技打倒对方依然相当传统。时间结束时如果双方都没有倒下，则判HP残量较多的一方获胜。

拉奥

CV：小山力也

义无反顾地实现霸业的拳王

《北斗神拳》正篇主人公健次郎的哥哥，是家中四兄弟的长兄。在健次郎正式成为北斗神拳的继承人后，拉奥以"拳王"之名展开了对世纪末霸者的追逐。

究极奥义
北斗刚掌波
北斗辑连打

拉奥的军师 索加

CV：松风雅也

究极奥义
喷进脚
崇山旋风脚



协助拉奥实现霸业的年轻军师，出身自修罗国。能够对当前局势作出沉着的分析，并冷静地解决问题。

南斗凤凰拳继承者 萨乌扎

CV：关俊彦

南斗圣拳中最强之拳“南斗凤凰拳”的继承者，不但统领着南斗108派的半边势力，还将周围的军阀也收为己用，是仅次于拳王的势力。

究极奥义
南斗凤凰拳 悠翔岳
极星十字拳

不死之身的囚犯 威格尔

CV：三宅健太



被收容在监狱都市“卡桑德拉”的犯人，被处刑5次后依然生存下来的怪物，拥有强健的身体。在被拉奥看中后，威格尔成为了卡桑德拉的监狱长。

究极奥义
蒙古霸极道
泰山流双条鞭

究极奥义炸裂！

各个角色都拥有自己的究极奥义，使用奥义会有华丽的演出动画。要发动究极奥义首先需要让斗气槽蓄积到一定程度，斗气槽的蓄积则需要承受对方的攻击，可以理解为《侍魂》中的怒槽。究极奥义均有堪称一击必杀的破坏力，用来一发扭转局势吧！



北斗刚掌波



北斗辑连打

战斗的舞台



▲被核弹袭击过的巨大都市，到处都是断壁残垣。

原作中拉奥与强敌们战斗过的场景会作为战斗舞台出现，如废墟都市、监狱都市卡桑德拉、荒野等。



▲场景中的物体，如木箱、铁栅等都会在角色特定技的攻击下被破坏。

迷宫与水坝

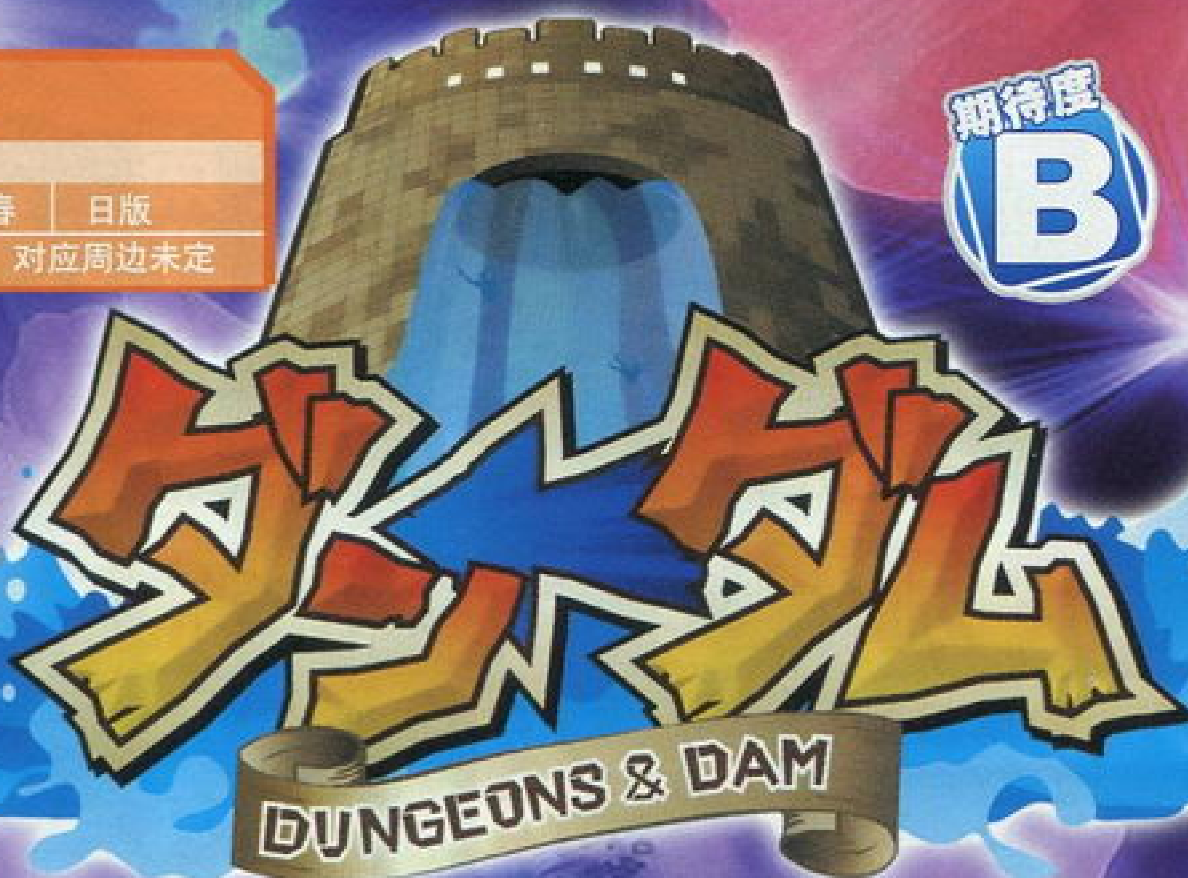
ダン←ダム

NDS	Acquire	RPG	预定2009年春	日版
	1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

期待度 B

各种迷宫冒险游戏推出过不少，不过本作的亮点就在于加入了“水坝”这一重要的战略要素，让传统的迷宫类RPG产生了有趣的新玩法。当然，可爱的人设也是这类游戏吸引玩家的一个要点。

文 嘟嘟　美编 Juxi



利用水坝进行防卫

本作的故事是以一个沙漠中的小城镇为舞台，书呆子型的主人公要以城镇的中心——水坝为据点，和几个可爱的少女们一同，抵抗夜晚入侵居民区的魔物们，以守护城镇居民们的平静生活。而这个水坝在游戏中还有着非常重要的作用，水坝中积蓄的水会对冒险的育成和队伍编成方面造成很大的影响。

STORY

在很久以前的战争中，人们将入侵的魔物逼到地下，并在地面上建设了城镇，定居生活。但好景不长，没过多久地下的魔物就再次纠集起来，向城镇中的居民们发起攻击。聪明的少年紫音想到借助水的巨大能量来阻止魔物的入侵，于是筑起了一座水坝，来抗击每天夜晚出没的敌人。理论知识丰富的少年，在实战中能否取得最终的胜利呢？

活用水坝和水能是关键

▲▶放出水坝中的蓄水以用来击退魔物。不过用完之后就要再次花上一定的时间才能积蓄满哦。







头脑聪明的主人公 紫音

从小失去双亲，被原冒险者哥齐养大的少年。喜欢读书，又很聪明，却是个典型的一心只读圣贤书两耳不闻窗外事的小宅男。运动、体力活都不擅长。



哥齐

紫音与菲娅的父亲，曾是守卫在第一线的冒险者。外表看似凶狠的他，在面对孩子的养育问题时显得有些不知所措，也因此而宠坏了菲娅。



任性少女 菲娅

紫音的姐姐，与紫音相反，个性奔放。因从小娇生惯养而比较任性，常常以姐姐的高姿态说话做事，令紫音招架不住。

九种初级职业





游戏初期角色的职业一共有九种，随着游戏的深入，一些具有高级技能的职业也会陆续出现。

白天雇佣冒险者进行准备

游戏的主人公由于体弱，不擅长体力活，所以战斗时他是不会直接上场作战的。因而本作中要战斗，就需要雇佣（到酒场进行购买）多名冒险者，编成队伍后分配给他们适合的工作。工作的内容除了参与迷宫冒险作战外，还包括矿石的采掘、设施的防卫等。

◀雇用不同能力的冒险者来分工合作吧！

▲锻造屋是进行武器的强化重要地点，战斗中要注意守护这里！

夜晚与敌人展开攻防战

夜晚是地下魔物开始活动的时候，这时要率领编成的队伍到地下迷宫进行冒险，如果途中遇到敌人就会进入半自动战斗，此时玩家需要做的就是进行作战方针的选择。天亮后会显示城镇的损坏状况和战斗结果，还能查看冒险者的疲劳度等。

◀必要的时候也可以利用水坝中的水进行攻击。不过资源有限，请注意节约用水。



▼游戏上屏会显示迷宫地图，只要破坏了迷宫中的门，就能阻止一轮魔物的入侵。



艾莉卡

侍奉水神的巫女兼紫音的读书同伴（书童？），作为巫女其能力非常优秀，不过由于个性散漫随便，生活能力很差。

艾莉亚

艾莉卡的妹妹，貌似双胞胎。姐妹俩一同侍奉水神，但艾莉卡却没有巫女的才能。与姐姐一样喜欢紫音，常不失时机地接近他。

TALES OF HEARTS

以2D和3D两种版本的过场动画吸引了众多玩家眼球的《心灵传说》又有新情报了，这一次主要为大家介绍的是两名新公开的角色，他们将成为主角冒险途中的重要战力。另外还有两个版本的片头动画对比图。

文 洋葱 美编 澄香

期待度 A

NDS	心灵传说			
	テイルズ オブ ハーツ			
	NBGI	RPG	预定2008年12月11日	日版
	1~3人	容量未定	6650日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.93 P28

贝利露·贝尼特

CV 千叶纱子



▲贝利露的武器是手上的巨大画笔。

自称天才画家，梦想能够成为宫廷画师，字写得非常烂，帽子和巨大的画笔是她的索玛。贝利露对于自己的身高和娃娃脸感到很自卑。

不服输的未来艺术家 贝利露·贝尼特正是我。

- 年龄：18岁
- 身高：148cm（自称155cm，四舍五入后为160cm）
- 体重：38kg



心之迷宫



心之迷宫和普通的迷宫不同，是一个由特殊法则支配的精神世界。在心之迷宫的最深处，藏有感情之源“心之结晶”，以及人自身的思念、记忆等等。

CV 乡田ほづみ

昆扎特

为了保护某人、寿命超过2000岁的守护战士。只要是为了保护“那个人”，他可以不择手段。虽然是机器，但昆扎特却拥有斯彼利亚(心)。

年龄：外表20岁，实际超过2000岁

身高：193cm

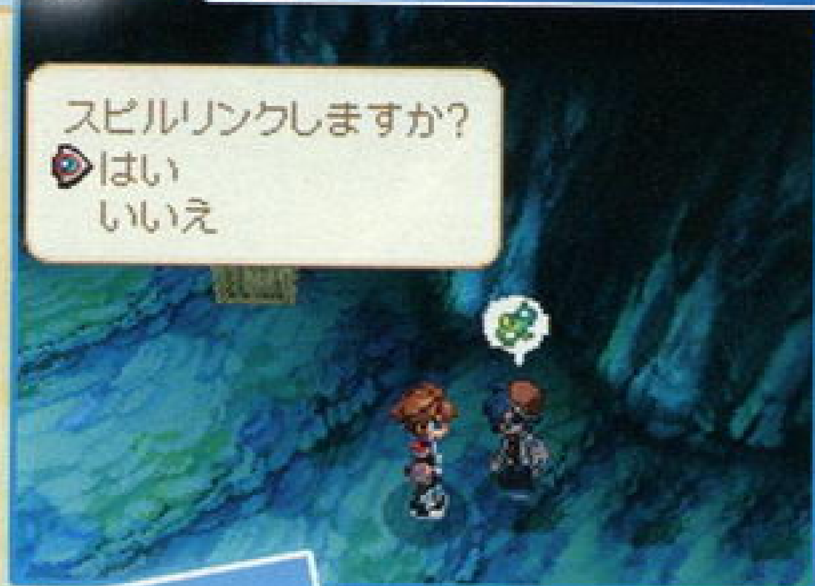
体重：77kg

▲从图中可以看出昆扎特的攻击范围相当大。

我的识别代码是……昆扎特

索玛与索玛连接

索玛是惟一能够和侵蚀人类精神的魔物——杰罗姆对抗的力量，装备了索玛便可以进入心之迷宫。装备着索玛的人可利用索玛的特殊能力“索玛连接”，与他人进行心之交流。在本作中同伴之间会有“索玛连接值”，当索玛连接值达到一定程度后会发生一些特别的事件。









动画版OP画面

CG版OP画面







和朋友一起到新大陆探险吧



在游戏中遇到困难时该怎么办？请求朋友的帮助？现实中的朋友并不可能随叫随到，想要与大家一起联机杀敌还需要等大家都有空才行。不过在NBGI的这款新作《命运之链》中，玩家只要在联机时记录下朋友角色的资料，即使在单机游戏时也可以获得他们的支援，下面就让我们来看一看具体内容吧。

文 洋葱　美编 Juxi

Destiny Links

期待度 C

命运之链

デスティニーリンクス

NDS	NBGI	A・RPG	预定2008年冬	日版
	1～4人	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

STORY

某一天，一艘船在海上发现了一个神秘的小岛，众人推测那有可能是传说中的"亚美基亚岛"，在那里应该有着无限动力源"大发条"。得知这个消息后某国的国王立即派了调查团前往小岛，可是小岛上并没有他们要找的东西，反而还有大量的怪物……

游戏的舞台是充满了谜团的亚美基亚岛，玩家将作为调查团的一名雇佣兵，接受调查团或岛上居民的各种委托，在小岛上进行探索。游戏开始时玩家可亲自挑选主人公，如今能够选择的人物已公布了四名。



◀▼从片手剑到乐器，主人公可使用的武器种类相当丰富。





居民区的少年

居民区的孩子王，长期依靠偷窃生活。不过最近他开始犹豫是否该结束这种生活，于是加入了调查团。



见习炼金术师

王国第一炼金术师的弟子，对事物充满了好奇心，在师傅的推荐下加入了调查团。



为独立而努力的锻造师

15岁进入工房学习，仅用了5年就掌握了高超的技术，为了获得大量资金和青梅竹马结婚而加入调查团。



放浪的吟游诗人

五年前失去了师傅，长期过着艰苦的生活，他自己也觉得是时候结束这样的日子了。听到了关于神秘小岛的事后立即加入了调查团。

危机时向朋友求助吧



▲登陆后的角色会来到港口。

与其他玩家联机时我们可将对方的角色信息记录下来，被记录下来的角色会在港口待机，只要支付一定的报酬，便可在冒险中叫出他们使用援护攻击。援护攻击的威力是根据角色的能力而定的，朋友每次升级变强后别忘了更新他的信息哦。

▼根据角色的不同援护攻击的效果也将产生变化。



设计个性台词



▲玩家可以亲自设置角色的部分台词。



借助同伴的力量在小岛上探索吧。



未知的大陆



▲从“做面包”到“寻找失踪的男子”，在新大陆上有各种各样的任务在等待着玩家。



▼完成任务后可以获得人们的信赖。



完成任务获得报酬以及他人的信赖



◀▼他人的信赖度达到一定程度后便会出现BOSS讨伐的任务。



巨大的BOSS



イナズマイレブン2 脅威の侵略者

文 羽纹　美编 Juxi

由Level-5精心打造的足球游戏《雷电十一人》已于今年8月22日与玩家们见面，由于这部作品加入了RPG和即时战略的要素而给玩家带来了完全新奇的感受。而就在游戏热度逐渐退去的时候，Level-5突然公布了这款名为《雷电十一人2 威胁的侵略者》（下称"《雷电2》"）的续作。根据现有情报得知，续作将维持前作的基本系统，描述园堂守等人在足球联赛中夺得桂冠之后的故事。在本次的前线报道中，就让我们来看看有关新角色以及游戏初期章节的介绍吧！

《雷电十一人》新作疾速降临！

期待度 A

此次的敌人是来自宇宙的侵略者？

雷电十一人2 威胁的侵略者			
イナズマ イレブン2 威胁の侵略者			
NDS	Level-5	RPG	预定2009年内发售	日版
	1～2人	容量未定	售价未定	对应周边未定

• 前作概要 •

在足球联赛中取得优胜的雷门中学

前作的开篇由弱小的雷门中学接受到全国一流强劲队伍"帝国学园"的挑战开始，描写了主人公园堂守与同伴一起特训以及从练习比赛中不断积累经验，最终登上全国中学生足球联赛冠军宝座的故事。



▲热血主人公园堂守对足球有着挚爱之情。

故事介绍1 在雷门中学足球队前出现了新的敌人

在中学生足球规模最大的联赛中夺魁的雷门中学足球队，在欢庆胜利回到学校的时候却被眼前的情景所震惊：学校的校舍已经被不知名人物破坏殆尽。在看到这番景象时，全部队员都为之愕然。紧接着在他们面前出现了神秘的集团，这个集团称呼自己为“星之使徒（星の使徒）”。圆堂守等人新的战斗就此拉开序幕！



▲要怎么对付来自宇宙的侵略者呢？





▲▶化为废墟的雷门中学。

▼自称是“星之使徒・异形学园”的集团突然出现与圆堂等人对峙。



▲之前还沉浸在胜利喜悦中的队员都被眼前的情况弄傻了眼。



故事介绍2 为了追寻侵略者而踏上全国旅行之道

为了追寻将自己校园破坏的神秘集团，园堂一行人使用“闪电商团车（イナズマキャラバス）”来追寻对方。搭乘着闪电商团车在全国进行旅行，通过不断召集同伴向异形学园发起挑战！



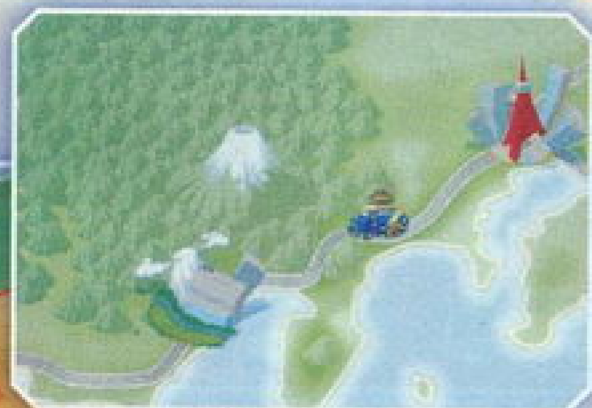
▲《雷电2》的游戏舞台是日本全国，北到北海道、南至冲绳。周游全国募集强力选手吧！



▲根据到访区域的不同，角色的能力特色也会有所差异，这可是前作中未曾拥有的新系统哦。

角色与必杀技数量都有所增加

前作中收录有丰富的必杀技以及1000人以上的可招募角色，而《雷电2》里会以此为基础增加更多的新必杀技和新角色。此外，故事的规模也变得比前作还要大，同时也会有许多个性丰富的角色登场，本作在各个方面都将做出相应的进化。



▲前作中主要是在雷门中学内部和对手球队里收集同伴。在《雷电2》中获取同伴的范围扩展到全国。



角色数量大幅上升！

熟悉的角色一一登场

以园堂守为首的主要角色均会在《雷电2》中登场。游戏的初期依然会以雷门中学的队伍成员为中心，随着故事流程的不断推进，玩家可以在全国各地收集同伴。当然，新的面孔也会陆续登场，下面就让我们来熟悉一下他们吧。



热血门将 **园堂守**

本作的主人公，同时也是雷门中学足球队的队长，场上位置是门将，负责镇守球队的最后一道防线。



传说的足球精英 **豪炎寺修也**

在中学生足球界中享有盛名的足球精英，对队长园堂守有着绝对的信任。

让故事更加扣人心弦的新角色们







来自宇宙的侵略者 **异形学园**

将雷门中学校舍破坏的神秘集团，留下了“如果不将我们打败，足球就会从这个世上消失”的信息。



传说中的另一个足球精英 **吹雪士郎**

在北海道一个名为“白狼”的球队中颇为活跃，是能够使用最强必杀射门的另一位足球精英。得到这个消息的园堂守为了借助对方的力量而前往北海道找他。



新任女教师 **吉良瞳子**

头脑聪明的新任女教师，她将担任雷门中学足球部的新监督，同园堂守等人一同展开旅行。作为新的辅助角色，她会对队伍产生多大的影响呢？



《神秘男子》



穿着和服的神秘男子，目前未公开任何与之相关的情报。在那安详、和蔼的表情背后似乎隐藏着什么？





7TH DRAGON™
セブンスドラゴン

期待度 B

七龙战记			
セブンスドラゴン			
NDS SEGA	RPG	预定2009年春	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定



能够存活的种族，是人类还是龙……

在TGS召开之前，SEGA在官网搞了个神秘兮兮的新作公布倒计时活动，现在我们当然知道，这个神秘新作就是目前你看到的《七龙战记》了。这款游戏到底有什么特别之处呢？答案是实力派制作阵容。游戏监督是以《世界树迷宫》而闻名的新纳一哉，制作人是SEGA著名女制作人、《梦幻之星》之母——小玉理惠子，音乐是由SEGA迷耳熟能详的古代佑三负责，人设是新锐插画家モタ。游戏的故事讲述幻想世界伊甸因为来历不明的七只飞龙而陷入危机，人类为了生存而组成讨伐队，誓要将恶龙杀光。

屠龙计划开始！

冒险者

要与龙对抗的是被称为冒险者（ハントマン）的人们。玩家将把他们组成一个工会，征集各种各样的冒险者，展开杀龙之旅。游戏中共有7种职业，每个职业又有4种造型。职业不同，性能理所当然地也有不同。玩家还可以自由创造自己的角色。

一次派出去冒险的人数最多为4人，因此挑选什么人组成队伍很关键。在战斗画面中采用的是迷你造型的角色，不过战斗特效还是很华丽的。

战士

战士拥有一身经过千锤百炼的肉体。可以轻松挥动巨大的斧子与敌人战斗。是具有压倒性破坏力的职业。

不法者

不法者为打倒敌人可以不择手段，他们原本是黑社会中的杀手，拥有不同于单纯打击的战斗技能。

法师

学习操作世界自然奥秘的学士，同时也能掌握它们用于战斗。可以利用珠宝来引发超自然现象。

恶之花



这种名为芙洛瓦罗的花生长在被龙占领的大地上，可以视为龙的象征。任何生命都会因为一种花而死亡，并变成结晶。如果恶之花开遍整个伊甸，世界就会毁灭了。

游戏引入了即时制，游戏时下屏会显示恶之花的繁殖情况，它代表着人类和龙的力量对比。也就是说，玩家如果想玩普通角色扮演游戏那样慢吞吞的话，很有可能就会导致GAME OVER。



支配了8成世界的龙群！



通过猎龙，取回属于人类的大地！



冒险舞台

游戏的故事发生在幻想世界伊甸，这个世界存在着好几个大陆，还有很多岛屿，此外人类世界也分为好几个国家。游戏开始的地方是卡赞共和国（カザン），这个国家历史不长，不过因为有很多冒险者在此聚会，因此十分热闹。

而游戏的目的尽管是打倒龙，但游戏内容并不是只有这么多。游戏中同样准备了大量要素，玩家可以以工会身分接受各种任务，完成之后可以获得各种对未来有帮助的奖励。



战斗画面公开！

怀旧情节

游戏的风格相当怀旧。比如游戏中以上屏来表现移动画面，它采用的是非常传统的大地图上一队人的方式，看上去很有SFC游戏的感觉。制作人强调说，本作将会让玩家有一种怀念的感觉，不过同时又具有时下同类游戏的顺畅感。

负责本作音乐的古代佑三甚至表示，游戏中会收录一个只听得到8位机音质乐曲的模式，至于如何进入，他没有透露。不过他也保证此次创作的新曲数量在40首以上，不会让支持者们失望。



在9月26日的年度发布会上，Level-5正式公开了旗下正在制作的一系列作品，履行其承诺向玩家们展示了何为“游戏界的革命”。而之前一直裹着神秘面纱的自社成立10周年的纪念作品也在发布会上正式亮相，其中有两款为PSP平台的原创RPG，下面我们就将这两款游戏一起介绍给大家。

文 雷伊　美编 澄香



ダンボール戦機

许多男生都曾有过制作模型的经验，那些由自己制作的模型有一天能够“活”起来更是不少男生儿时的梦想，而这款《纸盒战机》便能圆了这些人的梦。在游戏中，玩家可以组装出一种被称为“LBX”的小型战斗机器人，在由强化纸盒制作而成的各种场景中进行战斗。

期待度 A

纸盒战机				
ダンボール战机				
PSP	Level-5	RPG	预定2009年	日版
	1～4人	售价未定	无对应周边	

小战士的大作战

登场人物

山野伴
酷爱机械和模型的少年，去模型商店是每天的必修课。

海道仁
最强LBX玩家，对山野伴来说，似乎是个棘手的对手。

川村亚美
山野伴的同班同学，是名优等生，是个LBX狂热爱好者，相关知识也非常丰富。

青岛和也
尽管看上去不像个好学生，不过经常会给山野伴提供一些有用的技术支持。

海道义光
海道仁的祖父，是国会议员，同时也是财阀的会长，拥有着可怕的野心。

什么是纸盒战机？

原本由于过于强大而被下令停止制造的小型机器人LBX，后来改由强化纸盒制作并以战士之姿重新出现在战场上，且再度发售。人们将这种战士称为纸盒战机。



组装属于自己的LBX

LBX可以在镇上的模型店中购买，玩家除了可以购买整个战士的模板，也可以单独买到一些零部件，然后自己根据喜好来随意拼装。玩家不仅可以改造战士的手部和腿部，也可以自由为战士更换武器，从而打造出属于自己的LBX。



◀武器设定是最后一个环节，进行完这一步，一台LBX就算制作完成了。



▲LBX的各项能力数值，玩家可以有针对性地通过各种部件和装备来强化这些能力。

在各种场景中与敌作战

在城镇等地进行移动时，玩家有时会碰到其他对手，从而进入战斗。游戏中不仅LBX多种多样，连由纸盒构成的场景也是五花八门。关于战斗系统的详情目前还没有公布，不知会是一般的指令选择式，还是带有一定的动作成分呢？



▲海道仁貌似又是那种在很多动漫作品中都少不了的"无口"型少年。

▶进入战斗，海道仁派出的是狼形的LBX。



◀游戏的战斗画面，很有《DQ Ⅷ》的感觉。

死神，就在你的背后……

看完了前面轻松有趣的《纸盒战机》，我们再来看一款风格阴森诡异的RPG作品。这款被官方定义为心灵恐怖RPG的作品不仅是Level-5的一个全新尝试，在业界中也很少看到这样的先例，令人期待度大增。在游戏中，玩家将化身为死神在两个模式间切换，观察人类、凭依在他们身上，为他们实现愿望。



STORY

主人公宇城灵一郎是死神族的使者，能够探知到生命即将走到尽头的人类。想要自杀的人、因为对人生彻底绝望而企图报复社会的人……宇城会出现在这些人的身后，并告诉他们："以你们的生命为代价，我会帮你们实现一个愿望……"





死神在背后			
うしろ			
PSP Level-5	RPG	预定2009年	日版
1人	售价未定	无对应周边	

宇城灵一郎



本作的主人公，夺取人类的灵魂是其职责所在。他曾经也是一个普通的人类少年，到底是因为何种原因才成为死神的不得而知。

死神模式

以通常姿态的宇城灵一郎前往街道上，打探出人们心声的模式。深藏在人们内心深处的秘密和真正的想法，都可以在这个模式中打探出来。





▶西崎七名子的身上，隐藏着怎样的过去呢？

凭依模式

凭依在某位角色的身上，自由操纵该角色的模式。许多真相都需要凭依在特定的角色身上才能发现，甚至有些特定的场所也只有这样才能前往。





◀▲凭依在不同角色的身上，可以得到全方位的情报。

西崎七名子

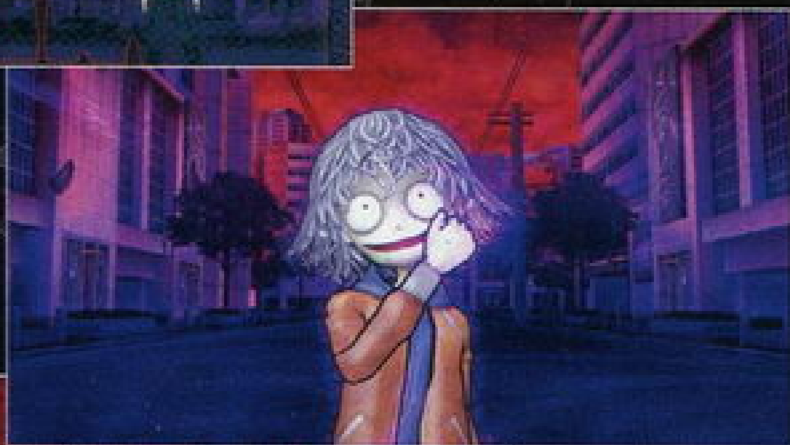


和宇城灵一郎一样，能够观察到人类的生命之火的16岁少女。一次偶然的机会，她发现了宇城的特殊能力。尽管是个性格开朗的女孩，却拥有着灰暗的过去。

战斗部分

作为RPG，战斗部分自然是少不了的。本作中玩家的对手是一种被称为"FORM"的魔物，"FORM"是人类心中的邪恶意志具现化后的产物。关于"FORM"的出现条件、战斗的具体系统等方面目前仍不明朗，敬请期待我们的续报。





▲"FORM"出现，战斗一触即发。

▶宇城灵一郎的"水泡眼"看上去十分诡异。



◀战斗中拥有不少本作独有的指令，不过战斗画面的风格让我想起了《真·女神转生》系列……

小编博客



感觉没轮多久，小编博客又到了自己来写了。这次来说说自己最近的一些情况吧，当然，最开始要抱怨的自然是这条“不争气”的右腿。

最近有点霉……

熬啊熬啊熬啊熬，国庆前的那几天宛如“人间炼狱”，要做的工作堆得如山高，我不停地对自己说“事情再多也要一件件做”以按奈住内心的烦躁。时间一天天逼近国庆，手里的工作也在严格按照计划完成着，直到国庆前一天将全部工作搞定时，我才长长地舒了一口气，那一刻所感受到的愉悦心情是无法形容的。



▲这次去的漂流其难度系数比去年公司组织去的那次要高出许多，当然图片不是自己照的，是写博客时在网上搜的。

国庆期间按照计划屁颠屁颠地去广州游玩，那几天的天气很好，玩得也比较开心，不过意外的是自己在最后一天的漂流活动中不小心挂了“彩”——要知道同去的几个朋友中就我一人以前玩过这个项目，算是惟一有点心得的人却受了伤并且连累大家中途退出，那情况要多糗有多糗。就好比一位田径运动员站在起跑线上猛地冲出去还没几步时就拉伤肌肉一样，那种隐狠退赛的滋味绝对不好受。

假期结束后又回到往常的工作中，其间又发生过下车时不小心将手机掉落到计程车上的霉事，不过我竟然拖着瘸腿追上车辆将手机失而复得（人在特殊情况下确实能干出不可思议的事－　－b），当然这最主要还是要亏当时反应得快，否则等司机踩下油门往前冲时即便我跑断腿也白搭……



▲《洛克人4》当年玩的是GB版，当时觉得选关时的那首BGM很动听。FC版的效果就要差一些了，不过游戏难度还是要高出GB版一截。

最近玩的啥？

本人是典型的保守派，除非工作需要，否则不会轻易去尝试一款新作品，哪怕它的游戏类型我已经很熟悉。最近每日抱着PSP和NDS却发现找不到适合自己口味的游戏，这种心情那是相当郁闷。一般在遇到类似情况时，我就会找一些“骨灰级”的游戏来解闷，而此时此刻正在尝试的就是那有着“自虐游戏”称号的FC元祖“《洛克人》系列”。

在上辑的小编寄语中羽纹就已经透露了非常想玩《洛克人9》的意愿，不过由于种种原因，直到现在本人也没能玩上游戏的正式版。但是被那试玩版吊起了兴趣，手痒没办法，于是乎找来了风格完全相同的FC《洛克人》1～6代，每天在吃饭和睡前玩上一小会，不亦乐乎。人有时会因为这种小事而感到满足，而究其原因无外乎于你做这件事的时候很开心、很快乐。就像一个朋友所说的那样“做人最重要的就是开心”，大家都要保持一个良好的心态哦。

最近期待啥？

早在《MH2》推出之时，我个人就觉得“《怪物猎人》系列”已经到达了瓶颈，厂商必须在之后的新作中有些大手脚了。从Wii上的《怪物猎人3》来看，它在很多地方做出了革新，不过说实话距离羽纹心目中的那个理想狩猎形态还有一定的距离。但要说到最近期待的游戏，还是得非它莫数。

说到这里联想起自己的“怪异”购机史，之所以说“怪异”，是因为自己买的新主机几乎都是冲着一个游戏去的，像为了《机战F》买了SS；为了《泪之指轮传说》买了PS；为了《苍炎轨迹》买了NGC；为了《MHP》买了PSP等等。此次的《怪物猎人3》发售后，羽纹肯定会和以往一样毫不犹豫地购入Wii。没办法，虽然在同事面前经常挑“《怪物猎人》系列”的毛病，不过自己打心底还是喜欢着这部作品，就让我们期待它在次世代平台上的首次漂亮演出吧！



◀此次TGS上展出的《MH3》只提供了大剑、片手剑、大锤和轻弩供试玩者使用，不知道自己最喜欢的双刀会有什么样的进化呢？期待ing～～

结尾

好了，扯到这里，博客也基本上应该结束了。最后在这里我要特别感谢两位同事，一是嘟嘟、二是盲先知，感谢你们找了那么多配乐帮助我在国庆前按时完成了《狩猎志》的相关工作，おつかれ！



智代After 人生如歌 CS版

智代アフター It's a Wonderful Life CS Edition

PSP	Prototype	AVG
	发售日未定	日版

《智代After It's 人生如歌》是由麻枝准主笔的《Clannad》智代线的续作，人设则由我们熟悉的TONY大神担当，曾经推出过PC版与带语音的PS2版。其PS2版在2007年1月发售后，至今的销量已经达到了3万5千套，这对一款文字AVG来说是十分不易的。本作是由PS2版完美移植且加入了主人公冈崎朋也语音的完全版。其中冈崎朋也的语音由动画版中的声优中村悠一配饰，质量自然得到了保证。

游戏的剧情紧接《Clannad》，朋也和智代在高中三年历经磨难终于成为恋人之后，也即将面对更加真实、艰辛的社会。智代以优异的成绩顺利地进入了一所大学继续深造，而勉强毕业的朋也在一个废品回收站从事废旧电器回收和维修的工作。每日放学后，智代总会来到朋也的住处一起度过快乐的时光。同时，她的弟弟鹰文也总是会在两人甜蜜的特殊时刻，“不凑巧”地出现在屋子里。这样宁静欢乐的日子持续了一段时间，直到鹰文带回了一名叫做“小智”的女孩。她是智代父亲的私生女，其生母将她放到了智代家门前后就不辞而别了。为了不破坏智代好不容易经营起来的家庭，朋也决定冒充她的父亲并和智代一起抚养她。谁知麻烦还没完，某个午后，一名叫河南子的少女自称是鹰文的恋人，强行住进朋也的家。到底他们之间会发生什么样的故事？永恒的爱情是否存在？人生的宝物又是什么呢……



除了正篇部分之外，在二周目时，玩家还可以玩到一个独立的、名为《鹰文与地下城》的S·RPG。可别小看这个附加游戏，其创意与耐玩程度都非一般小游戏可比。独特的游戏规则与各式各样的道具、特技，再加上搞笑得令人喷饭的剧情，一定会让你爱不释手。和PSP版的《Air》与《Clannad》一样，本作也支持记忆棒安装功能。玩家也可以在游戏中任意返回上一个选择分支，做出不同的选择。

（文：宇轩）

去寻找人生的宝物吧！



▲本作的女主人公坂上智代，其人设风格与《Clannad》有些不同，变得更加成熟妩媚一些。



▲《鹰文与地下城》虽然是一款小游戏，却非常耐玩。



▲河南子与小智的出现完全打破了朋也的两人世界。

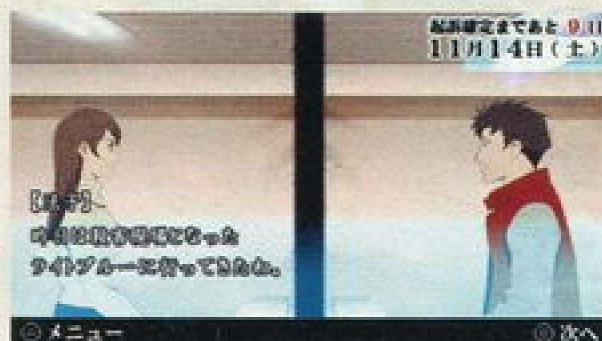
23天之内 彻底清洗不白之冤

远程搜查 通往真相的23天

远隔捜査 真実への23日间

PSP	SCEJ	AVG
	预定2008年冬	日版

冤假错案在现实社会中并不少见，它不仅影响了无辜替罪羊的前途，还令真正的作案者逍遥法外，造成的后果极其恶劣。本作就是以冤案这一社会现象为题材的新颖AVG作品，尽管在现实社会中要平反冤案并非易事，但在游戏中，你也许可以帮助主人公重见天日。游戏的主人公齐藤光志是一名年轻侦探，突然有一天，他不明不白地成为了一名杀人嫌疑犯，被关入了拘留所。关于事件当天的记忆，光志由于喝得烂醉已经完全没有了印象，为了洗刷自己的罪名，他必须从零开始搜集证据，最终找到真凶，但由于他已被拘留，根本无法自由地展开搜查。辩护律师新城法子的来访让光志看到了希望，光志拜托这位曾经是他前任女友的女子代替自己搜集线索，而自己则隔着冰冷的墙壁进行指示，展开一场远程搜查，时限只有短短的23天。游戏由SCE知名RPG系列《荒野兵器》的制作小组Media Vision制作，人设和BGM的负责者都不是泛泛之辈。另外，尽管游戏的声优阵容目前还没有公开，不过厂商表示它将会是一款全程语音的作品。（文：雷伊）



▲画面的右上方会现实剩下的天数，到达时限的话，主人公就会被正式起诉。

紧张刺激的心理斗争

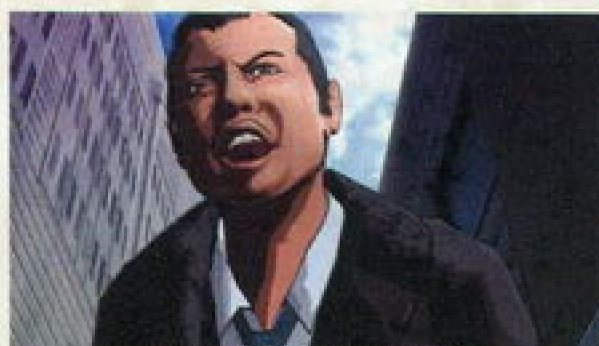
枪声与钻石

銃声とダイヤモンド

PSP	SCEJ	AVG
	预定2009年春	日版

本作是SCEJ于10月初与《远程搜查 通往真相的23天》同时公布的另一款PSP原创AVG作品。游戏的舞台被设定在了近未来的东京，针对越来越频繁的监禁人质和绑架事件等犯罪现象，警视厅果断地做出了起用民间专家为搜查员的决定，并成立了警视厅刑事部搜查第一课交涉准备室ZERO课，简称“ZERO小队”。游戏的主人公鬼冢阳一是一位从属于ZERO小队的谈判专家，在游戏中，他需要和自己的助手神崎广美和中村启介与犯罪分子进行周旋。作为谈判专家，玩家需要前往当前正在触发的事件现场，用自己的语言天赋与犯罪分子交谈，最终化解他们的作案动机，阻止事态进一步扩大。在与犯罪分子的交涉过程中，玩家不经意间的言谈、行动都有可能令犯罪分子暴走，从而反而令事态恶化。因此如何掌握犯罪分子的心理，采用合理的言谈举止与他们进行沟通就成为了玩家的最大课题。

（文：雷伊）


▲本作的画面偏向写实化。



▲游戏的氛围营造得非常好，透过画面就能感受到那种紧张刺激的感觉。


▲神崎广美的性格好胜顽固，经常会与鬼冢发生冲突，但她从不怀疑鬼冢的谈判能力。

传奇的悲恋物语，现世与来世夹缝间的灯笼世界



▲红色与黑色是画面的主要基调，鬼的刻画极有张力。

梦想灯笼

PSP	梦想灯笼	
	日本一Software	AVG
	预定2009年	日版

本作是Fog和日本一Software继《雨格子之馆》与《奈落之城》后第三次携手。《梦想灯笼》的故事交织在现代与平安时代的两个舞台上，基本游戏类型是文字式AVG，别具一格的剧情里包含了戏份不小的恐怖要素，同时还拥有战斗部分。故事最初发生在虚构中的2006年6月15日，主人公阪守鹫志居住的荣重村即将在一个月后举行传统的灯笼漂流节，作为节日准备委员会的一员，鹫志在某日工作完回家时却遇到了常识中本不存在的“鬼”。从此开始鬼退治的鹫志面临着相继出现的越来越强大的鬼，渐感力不从心。直到某日，一个驾驭着巨大之鬼的少女出现，让他的命运发生了根本转变。本作依然具有传统AVG中多选择多结局的设定，事件图片多达300枚，大量的奇幻要素与美少女演出是到目前为止较引人注目的看点。

（文：胧月）

另一个时空，另一段生活 镜中侦探

NDS	Another time Another Leef 镜の中の探偵	
	Arc System Works	AVG
	预定2009年春	日版

樱音枫是一名优等高中生，然而，她也隐藏着不为人知的秘密，那便是世界上还有另一个自己存在——那个居住在不可思议的镜子中的朱叶。朱叶尽管跟枫记忆相通，却人格迥异，她拥有回到过去世界的“时迁”能力。枫除了完成自己的日常课程外，还要跟随朱叶返回过去，帮助她解决各种疑难事件。在搜查过程中，如果对话中出现了时间相关的关键词，就可以使用时迁之镜跳跃时间，不过允许跳跃的时间只局限于“过去”。在过去，玩家操作的角色变为朱叶。“Cut”和“Action”作为本作的关键系统，让调查的自由度有所提高。所谓Cut即要求玩家在背景或者角色台词中截取出一部分储存为情报，将该情报出示给特定对话对象，可获得进一步的有用消息，一味地漠然按掉对话只会让调查陷入无解的尴尬境地。调查完全后，玩家则要将收集到的情报重新整理，并操控枫在朱叶的协力下展开推理，找出真正的犯人。

（文：胧月）

两个自己？女子高中生侦探登场！



▲枫和朱叶分别担任现代和过去两个时段的调查工作。



▲以绿色重点标记出的时间是可以通过时迁能力返回的。



▲画面中的蓝色外框内的文字即是使用Cut截取下来的重点情报。

冰上绝技完美演绎



冰上公主

プリンセス☆オン☆アイス

NDS	Arc System Works	SPG
	预定2008年12月4日	日版

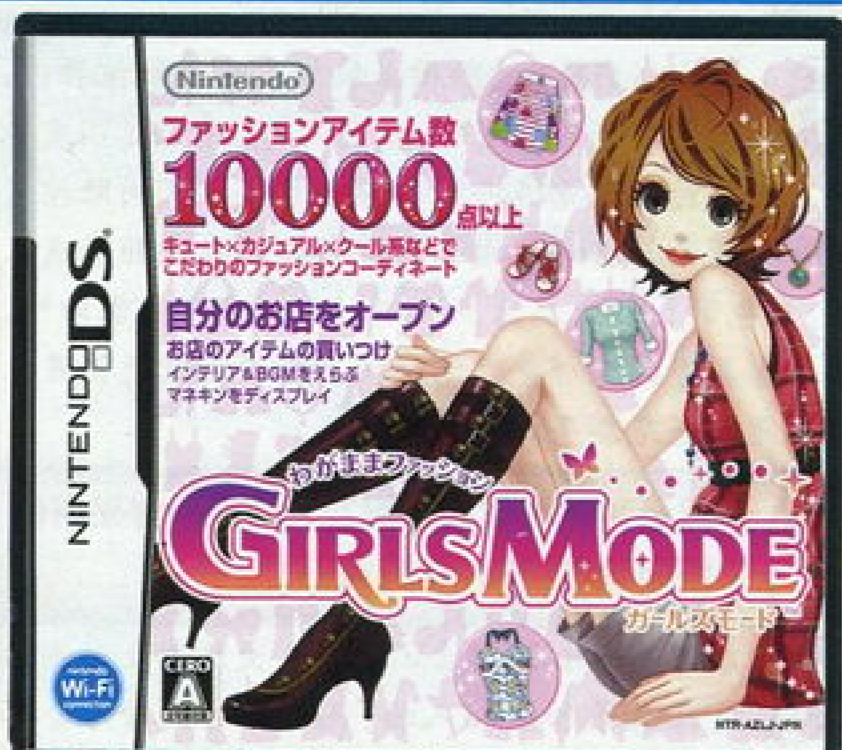
不知大家是否还记得今年4月NDS上推出的一款以花样滑冰为主题的少女游戏《冰上公主》，游戏讲述几个少女一路从初赛选拔到世界巡回比赛，在花样滑冰的舞台上挥洒青春的故事。对了，本作就是同样由Arc System Works制作推出的《冰上公主》日版。不过大家不要误会，这个日版并不只是将英文变成日文而已，游戏中从少女主角们到评审，乃至于游戏的背景风貌都变成了完完全全的日本风格，相信这些变更能够更加接近我们的审美观吧。本作的内容分为剧情模式和比赛模式、自由模式三个部分，比赛中游戏下屏显示玩家比赛情况，上屏显示的则是三位评审的状态，比赛会从“跳跃”、“旋转”、“舞步”几个方面来进行评分。本作中收录了10种不同的舞台背景，而原本欧版中的换装系统也得到了保留。对角色有爱的同学们就小小期待一下吧。

（文：嘟嘟）



▶故事模式下，四名少女将会展开怎么样的精彩故事呢？

服装店长的少女情怀



个性时尚 少女模式

わがままファッション ガールズモード

NDS	Nintendo	SLG
	预定2008年10月23日	日版

经营小店、制作服装服饰、将自己的角色打扮得漂漂亮亮的女性向游戏大家已经见得很多了吧？主角从可爱的MM到萌萌的阿猫阿狗，游戏方式无非都大同小异，而由任天堂推出的这款《个性时尚 少女模式》又会有些什么让人眼前一亮的特别之处呢？与大多数同类游戏一样，本作中玩家扮演的是一名时尚造型店店长，玩家可以自由更换店内的装潢、颜色和背景音乐，制作出个性特色的经营空间来。不过与一般的时尚换装类游戏不同的是，本作中的各种设定更加细致、游戏画面更加逼真华丽，除了服饰外，玩家还可以搭配出与心情、季节、服装、场景等要素相符合的佩饰和装容，从唇彩、眼影的选择到眉型、睫毛的修整，再到染发和发型设计，在这个造型店你可以完成一次从头到脚的全新包装。此外游戏支持最多4人联机进行时尚比拼，优胜者还能获得“美丽称号”。



▲相比一般同类游戏，本作中的各种设定和画面都更加细腻逼真，可以大大满足你的少女之心。

（文：嘟嘟）

SONIC CHRONICLES THE DARK BROTHERHOOD

文 Edie
编 LIKY
美编 咕噜



SEGA 的"《索尼克》系列"一直是和任天堂"《马里奥》系列"并驾齐驱的老牌一线横版 ACT 名作，此次由 SEGA 与 BioWare 强强联手、共同打造的新作却是以 RPG 形式登录 NDS 的！RPG 再加上动作要素，而且NDS对应全程触摸操控，相信系列的FANS以及喜欢动作和角色扮演类的玩家们早已按捺不住了吧，别急，快随我往下看吧！



推荐度 B

索尼克编年史 暗黑兄弟会			
Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood			
SEGA	RPG	2008年9月24日	欧版
1人	512Mb	34.99欧元	无对应周边

NDS

剧情介绍

索尼克的老冤家、邪恶的天才蛋头博士为了统治世界把原本沉睡在地球中心的野兽释放出来，由此而产生的破坏性的强烈地震把世界分为许多块大陆。在世界的另一边度假的音速刺猬索尼克得知后决定全速赶去恢复地球的安宁，经过一番询问才得知，查欧蛋的守护者纳克尔斯也被绑架了，而且拥有神秘力量的7个查欧蛋也一并丢失。这可是件非常危险的事情，如果让蛋头博士得到了所有的宝石，那我们的世界就会被他完全操控，甚至毁灭。这是索尼克前所未有的挑战。一场为家园而战的冒险开始了……



邪恶的蛋头博士

基础知识答疑



Q 平台转为 NDS，请问如何操作？作为系列老玩家也能很快适应吗？



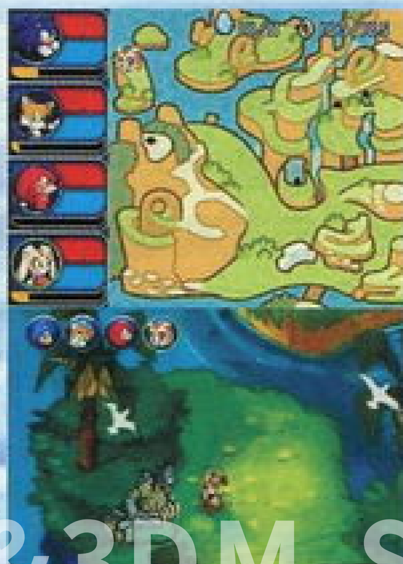
A 游戏利用NDS的触控屏轻松实现全触控操作，上屏显示缩略地图，直观有趣，无论是在大地图上的行走，还是战斗时的操作都可以只用触控笔操作。角色的移动速度和触控笔离角色的距离成正比，角色的切换也只需点击所对应的角色头像即可，菜单道具等的选择也只需轻松点击。因此无论是系列老玩家还是新手都会很快上手。



Q 游戏画面还是像该系列在 MD 上一样采用传统横版双重卷轴 2D 画面吗？



A 本作画面由3D结合2D构成，大地图上采用的是2D背景加全3D人物，而战斗时则转为全3D的画面。视角也转变为十分讨人喜欢的斜45度俯视。游戏画面用色鲜艳明快，充满了爽快夸张的美式漫画风格。场景也刻画得相当细致到位，全3D的人物虽然称不上十分细腻，但和场景结合得十分和谐。再加上流畅而充满竞速感的华丽战斗，使得本作画面总体来说在NDS上也算是上乘之作了。



▲本作的画面表现相当不

八仙过海，各显神通

随着游戏的推进，会有越来越多的系列人气角色加入我方。多重角色系统的引入也并非仅仅是调剂一下因玩家在长时间控制一名角色而带来的厌倦感，而更多的是因为大地图上有着众多的“拦路虎”阻挡玩家的前行路线，因此就需要利用每名角色所独自拥有的特殊能力，并只有将这些特殊能力提高到一定等级并得以合理利用，才能突破各种谜题，向前迈进。



特尔斯

特尔斯是个天才工程师，发明各种强力的机器是他的强项，甚至比起蛋头博士也毫不逊色。

系列人气角色粉墨登场



索尼克

索尼克是在与时间赛跑，以拯救世界……和他本人！



艾米

艾米是索尼克最忠诚的朋友，她的大锤拥有击碎挡路木箱的能力。



鲁吉

鲁吉是迷人的GUN密探，是暗黑刺猬团的一员。



纳克尔斯

纳克尔斯，查欧宝石蛋的守护者，拥有攀爬和击碎的能力。

Q “《索尼克》系列”一直是动作游戏，即使变成RPG，也一定是动作RPG吧？

A 非也，游戏虽然仍然保留很多动作要素，但战斗却是标准的回合制。请不要因此而失望，因为其中有很多精彩的设定，后面详细道来！

Q 既然是RPG，那究竟是怎样遇敌的呢？是踩地雷吗？

A 不是，踩地雷的方式如果被采用的话，那索尼克那飞一般的竞速感就会被破坏得支离破碎啦，所以游戏采用的是直观的遇敌方式，即在大地图上可以看见四处游走的敌人，触碰后才会强行引发战斗。当然，敌人是会主动追逐你的，如果你不想战斗还是离他们远点吧，但即使敌人已经很接近或者战斗已经开始，我们还是可以利用索尼克的“超音速”轻松跑开，从而延续了该系列的“跑”这一经典元素。



◀战斗是标准的回合制，但战斗过程中有不少手动操作的要素。

Q 系列许多经典设定还会出现在游戏中吗？

A 游戏虽然转为RPG，但诸如“黄金环”，“过山车”等《索尼克》经典要素仍然保留。“黄金环”变成了游戏里的金钱，想要多赚点钱，买起道具来轻松点，就不要放过场景中的每一个角落吧！“过山车”等机关的保留使得玩家仍然可以在大地图上体会到该系列“翻滚”、“高速”的独有爽快魅力。



▲经典的“过山车”得以保留，实在令人感动！

游戏推进方式

游戏采用了“主线＋支线”的推进方式，同时满足了多种类型玩家的需求。如果你只是抱着图个轻松爽快的心态，那么只考虑完成主线任务也未尝不可。但如果你是个完美主义者，那么就千万不要错过游戏里的每一个支线任务，厚道的奖励和众多收藏要素都集结在这里。

迷雾式探索

游戏地图的探索采用了众多美式RPG所广泛采用的迷雾探索系统，即玩家所到达过的区域将在NDS上屏显示缩略地图，而尚未探索到的地方将会是一片“黑雾”。这样的设定也大大增加了探索乐趣，其成就感在上屏的地图上“一览无遗”！


▲看来，路还很长……

交谈是一门艺术，调侃是一种乐趣

游戏中和NPC的对话是本作的一大亮点，游戏一改传统老套的“谈话→强行触发剧情”这一模式。交谈是一门艺术，原因在于你选择不同的“话”去和对方“说”会得来完全不同的效果。做到这一点的RPG还真不多，而本作却难能可贵地做到了。游戏中和NPC对话，几乎随时都会出现1～4种的对话选择，每句选择所带来的效果您还是自行慢慢体会吧！调侃是一种乐趣，现实中偶尔和朋友谈正事时卖卖关子，看一看对方焦急却又无奈的窘态是不是很有趣呢？没错，在这一点上，本作又做到了。游戏中NPC会遇到各种麻烦需要你的帮忙，而此时你马上就答应他的话也太“雷锋”了吧！别急，先看看NPC是怎么难堪的吧！多说无用，还是自己亲自体会才有意思呢！



▲选择不同的回答，NPC会有不同的故事向你细细道来呢！

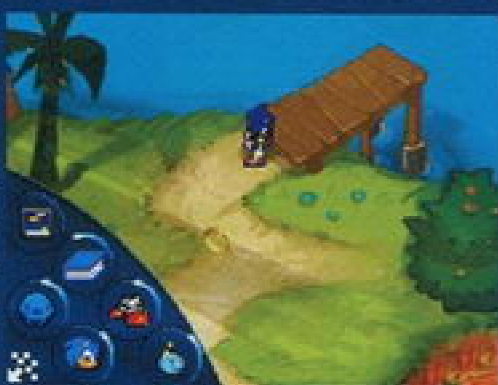
打不赢就跑，跑得掉也是英雄！

游戏的战斗方式是标准的回合制，“你一下我一下”的老玩法未免有些老套，但SEGA却在这方面加了些有趣的小插曲。攻击很简单的分为普通攻击和威力强大的POW攻击，而POW攻击可不是你选择使用后就轻松的等在那里看战斗动画了，敌我双方的POW攻击是否命中完全取决于玩家对屏幕上即时出现的数个转瞬即逝的触摸点的及时反应，只有在最短的时间内正确地点击这些触摸点才能完全回避和完成POW攻击。有些时候如若玩家“无心恋战”，一个字，那就是“跑”！一般RPG都会有逃跑设定，其成功率一般和敌我等级的悬殊以及运气几率挂钩，但本作却完全摒弃这些设定，逃跑也要靠自己的本事。于是本作的“逃跑”看起来更像一场“跨栏竞赛”，玩家选择逃跑后立刻会进入和敌人竞速的动画，只有看准时机在遇到多个障碍时点击我方角色使其一一跨越障碍才能完成逃跑这一风驰电掣的过程。同样，敌方也会在伤亡惨重时识相地选择逃跑，玩家当然也不会放过他们，规则依旧，跑赢他们，追到后继续开打。因此说在本作里，打不赢就跑，跑得掉也是英雄！


▲看准时机，快“点”吧！

菜单介绍

点击下屏幕的左下角的箭头，将出现一系列菜单选项，包含存档、笔记、物品、查欧花园、世界地图和角色资料。下面一一介绍：



存档：游戏可随时随地进行存档，共有三个空间可供存档。

笔记：包含任务、名词解释、动画欣赏、规则和制作名单等。此处记录了玩家冒险途中的所有事件，相当于“航海日志”。

物品：包含装备、消耗性道具、查欧及剧情物品。

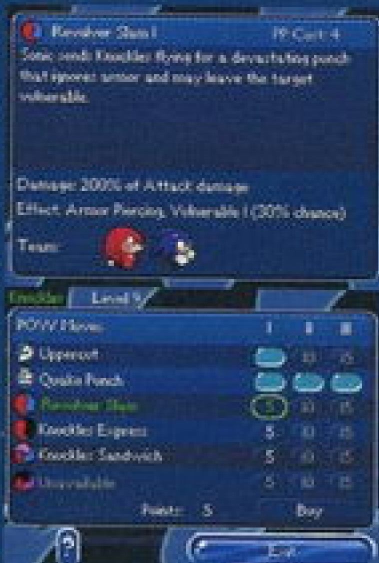
查欧花园：在这里能查阅已收集到的查欧养成及能力等多方面相关信息。

世界地图：点击进入后，下屏显示世界全图，上屏则显示索尼克当前所在区域地图。

角色资料：当前各个角色的等级、经验以及拥有的技能等状态在此处预览。

只有不断学习、完善自我，才能生存

游戏采用传统的等级系统，每次升级后系统会自动提升角色各项能力，并也会像很多美式RPG一样得到一些自由分配点数，让玩家自由去重点提升某些能力。当然也更会得到PP值，PP值说得通俗点就是用来购买POW攻击技能的“金钱”。每名角色都各自拥有6种POW攻击技能，每种POW技能都拥有3个等级，至于如何优先去选择重点学习，完全由玩家自己决定，这一点非常人性化。由于POW攻击的威力巨大，其性能效果也大相径庭，所以是玩家提升自我，得以生存的必修课。



▲上屏显示各项POW技能的详细说明，有针对性地用PP值提升各项能力才是王道啊!

这年头，光有钱还不行，还得有“蛋”!

本作的收集要素丰富多彩，主要就是收集散播在世界各地的“黄金环”、“查欧宝石蛋”和一些消费性小道具，虽然只有3大类，但要想全部收集齐的话不下狠功夫谈何容易!然而这些收集并非花瓶，都是在本作中生存必不可少的关键性物品，“黄金环”用来支付各种道具，而每一颗“查欧宝石蛋”更是拥有不同的特殊能力，只有精心养成它们，并合理利用它们的特殊能力才能让游戏顺利推进。可以说“查欧宝石蛋”就是本作的关键线索。



▲每个查欧都有不同的能力，如若集结协力，力量就越发强大。

全40个查欧能力一览

名称	稀有度	能力
Barbo	普通	增加HP值上限
Belgog	稀少	减少被命中率
Bepke	稀少	敌人将自动攻击本角色
Blayze	稀少	增加战斗时对敌人的伤害值
Bobo	稀少	增加角色战后额外奖励道具
Cheese	独特	增加全体成员幸运值
Cheezlet	普通	增加战斗时对敌人的伤害值
Choo	普通	每回合开始时回复少量PP值
Choopaloo	独特	增加战斗经验值
Churdle	普通	增加命中率
Dusty	稀少	增加追赶逃跑敌人的成功率
Ferox	独特	使用POW攻击时自动完成指令
Fess	稀少	增加稀有查欧蛋孵化几率
Ghise	普通	增强水属性攻击
Gibber	稀少	增强防御力
Griff	普通	增强冰属性攻击
Hayda	稀少	每回合开始时少量回复全体成员PP值
Jirna	普通	增强地属性防御
Joy	稀少	每回合开始时少量回复全体成员HP值
Kayla	稀少	降低被伏击率
Keroyo	稀少	增加敌人逃跑率
Knickt	普通	增强雷属性防御
Koolet	普通	减少被命中率
Korus	普通	增强火属性防御
Luunan	稀少	大幅增加PP值上限
Oldarg	稀少	大幅增加命中率
Oolean	普通	增加PP值上限
Ovus	独特	一场战斗可使角色自动复活一次
Perty	普通	增强冰属性防御
Pyraz	普通	增强火属性攻击
Radu	稀少	大幅增加HP值上限
Rugle	普通	增加幸运值
Seeri	普通	增强风属性防御
Seggo	普通	增强火属性攻击
Spartoi	独特	普通攻击时有可能即时KO对手
Stebsly	普通	每回合开始时回复少量HP值
Stiglin	普通	增强地属性攻击
Velk	普通	增强防御力
Zimba	普通	增强雷属性攻击
Zousar	稀少	增加伏击敌人成功率



玩后感

SEGA的招牌角色首次以RPG的形式与我们会面，游戏充分巧妙地运用了NDS的触屏特点，使得操作方式虽然发生翻天覆地的变化，但却更为方便人性，容易上手。游戏中美式漫画般的幽默感随处可见。高速而有趣的战斗方式爽快而刺激，丰富的收集、解谜、探索等要素让人欲罢不能，保证了游戏流程长度。而更难能可贵的是，游戏并没有因为游戏类型的变化而无失去“《索尼克》系列”所独有的“飞一般的爽快感”。系列独有的3大要素——“跑”、“跳”、“滚”都仍然最大限度的保留。由此可见，本作无论对本系列初心者，还是系列死忠都有一个圆满的交代。强烈推荐给80后，以及所有热爱索尼克和SEGA的玩家!

TIPS

游戏的官方网站(http://sonic.bioware.com)上有一处神秘小惊喜需要输入密码才能进入，密码能在游戏中能找到，至于谜底究竟是什么，在这里我还是先不透剧了哦!

文 洋葱　美编 Juxi



"《美少女梦工厂》系列"以其充满乐趣的育成过程和种类丰富的结局吸引了许多人。《美少女梦工厂5》原是PC上的游戏。我们接下来要介绍的《美少女梦工厂5 携带版》在PC版的基础上进行了种种改良，不但优化了操作系统，还增添了不少女儿可穿的新服装，感兴趣的朋友可别错过了。

美少女梦工厂5 携带版				
プリンセスメーカー5 ポータブル				
PSP	Cyber Front	SLG	2008年9月25日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	





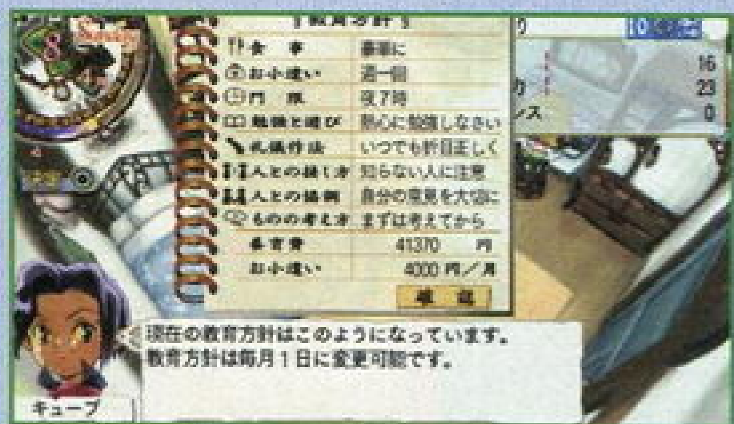
游戏的舞台和我们所生活的现实世界十分相似，这里既有电视也有手机，甚至还有网络。不过除了这个世界以外，妖精和魔物所居住的世界也是存在的。玩家要在这里和一个年仅十岁的小女孩一起生活，把女孩当作自己的女儿，将其抚养成人。到女儿高中毕业的这八年内，玩家需亲自为女儿安排日程表，培养她各方面的能力。玩家的教育方针不但会影响女儿的性格、成绩，甚连女儿的身材都会根据玩家的安排而产生变化。要培养一位亭亭玉立的千金小姐，还是性格粗鲁的不良少女，都要看玩家的选择了。

教育方针

每隔一个月玩家可更改一次教育方针，教育方针将对女儿的人格产生巨大的影响。注意每个月只有一号才能进行设定，平时只能确认已设好的教育方针。

食事：控制女儿的饮食量，主要会对她的体重和体力产生影响。

お小遣い：影响女儿的灵活性和与父母之间的关系。



门限：限制女儿的回家时间，会对她的道德心产生影响。

勉强と游び：将对女儿的社交力和学力产生影响。

礼仪作法：主要对女儿的纤细度产生影响。

人との接し方：影响女儿的"爱情"数值。

人との协调：对独立心以及自尊心产生影响。

ものの考え方：影响女儿的纤细度，以及伦理性。

职业

想要给女儿穿上漂漂亮亮的衣服？想要买好吃的蛋糕和稀奇的小玩意讨女儿欢心？那么大把钞票绝对是必不可少的。如何才能拥有很多钱？这和最初玩家所选择的职业有很大的关系。游戏开始时玩家设定好自己的性别、姓名以及女儿的种种资料后，便可选择自己所从事的职业。不同的职业每个月能够获得的工资也有很大差别，当中“先生”的月薪相当高，也比较稳定。“经营者”最初赚的钱并不多，不过一旦业绩稳定下来收入也非常不错。“公务员”和“会社员”这两种职业的工资都比较低，不过每年都能获得一定的奖金。最后剩下的一种“自由职业”的收入将根据具体的工作内容而定。



日程计划



除了平时必定接受的义务教育以外，玩家每周还可为女儿安排额外课程。能去的地方有私塾、钢琴教室、空手道道馆、美术教室等等，去这些地方虽然能够提升女儿的各方面能力值，但个别课程是有缺点的，如一直去私塾的话，女儿的视力很有可能会下降，如果玩家想要个眼镜娘的话就另当别论了……虽然每周都可以制定下周的日程表，但若是不小心忘记的话，女儿则会根据上一周的日程安排行动。

通过战斗提升能力

当剧情发展到一定程度后，休息日玩家能够让女儿外出探险。在探险过程中，随时都有可能要进行战斗。只要在战斗中取得胜利，女儿的部分能力就会产生变化，同时还有一定几率会获得道具。不过一旦去探险那么就会消耗一整天的时间。

换装

既然是女孩子那么打扮可是少不了的，帮年幼的孩子挑选适合她的可爱服装自然是父母的任务。游戏最初玩家拥有的服装只有两件，只要有足够的资金，我们可以在商店街的服装店内购得许多衣服。不过这里要注意一下，根据女儿的年龄，部分衣服可能会不合身，遇到这种情况时会出现提示“サイズが合わないようです”，看到这个选项时选择不买，避免花冤枉钱。让女儿换上漂亮的衣服不但自己看得舒服，女儿去约会时若衣服符合对方的爱好还能得到赞美。







女儿的成长路线非常丰富，看着女儿在自己的照顾下不断发生改变是一件很有趣的事，结局的数量也相当可怕，想要收齐本作的CG可不轻松。游戏中各种小细节的设定相当贴心，总体来说还是一款相当不错的游戏。







本作是96年的SFC版《星之卡比 超豪华版》的重制版，游戏在保留原作内容的前提下，对部分物品的位置进行了变动，并且加入了一些迷你游戏。考虑到接触过SFC原作的玩家并不在多数，因此大家完全可以将其当成是一款"《卡比》系列"的新作来玩。

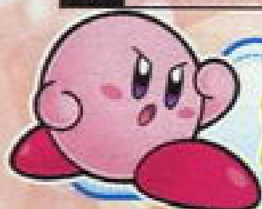
文 Alucard 编 羽纹 美编 Yangyu

推荐度 B

星之卡比 超级无敌豪华版

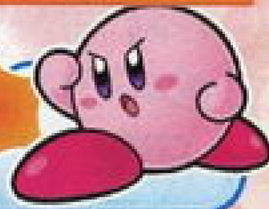
Kirby Super Star Ultra

NDS	Nintendo	ACT	2008年9月22日	美版
	1～4人	1Gb	29.99美元	无对应周边



系列简介

"《星之卡比》系列"初代在GB上发售，不同于以往操作相对"苛刻"的动作游戏，它以轻松、可爱、有趣的画面以及低门槛的上手要求备受好评，并且吸引了不少儿童和女性玩家。系列后来的作品在任系的主机上基本都有过登场，而下面我们要介绍的《星之卡比 超级无敌豪华版》正是系列巅峰之作的复刻版。



操作介绍

像前面所说，《卡比》之所以能吸引大批初级玩家，除了主角那可爱的外表外，简单的操作也是很重要的一个因素，下面就先让我们从最基本的操作讲起吧。



键位	作用
方向键←/→	角色左右移动
连续输入←/→两回	快速奔跑，在此状态下按B键可以使出突进技（部分变身限定）
方向键↓	角色下蹲
方向键↓+A/Y	滑铲，具有攻击力，可以用来回避敌人的上段招数
R/L	角色进入防御状态，能减少所受到的伤害
A/Y	角色跳跃，在空中连续输入的话会进入浮空状态，在浮空状态下按B或者着地能把口中的气吐出攻击敌人；另外，在风中或水中的时候能增加动力
B	吸气
X	变身/召唤同伴/形态还原

※当卡比从足够高的空中掉落时，它会自动变成头锤，此时的下落具有攻击判定

变身系统详解

熟悉卡比的玩家知道它有一种特殊的能力，那便是将敌人吸进自己肚子里然后变身复制对方的能力。此次重制版还引入了创新的改变——还原，这个系统的加入让游戏添色不少。



●在游戏过程中按B键将物体吸入身体后，卡比会暂时失去连续浮空跳跃的能力，此时有两种处理方式：

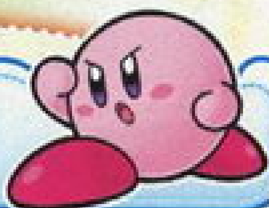
方式①按B键吐出一颗星星作为攻击手段，如果吞食了复数物品，那么星星的体积会变大并且具有贯通性能。

方式②按X键变身复制对方能力，注意部分敌人无法进行复制。

●复制敌人能力的情况下如果再按下X键能将能力还原成对应的同伴，这也是本作新增加的系统，这些同伴由NPC控制，并且和卡比一样拥有血槽，它们拥有不输给卡比的能力，是玩家攻关的好帮手。

●对同伴按X键能将其还原成对应的道具，将这些道具吞下就可以回到当初才将对方吸入口中的状态，之后可再进行变身或吐出等操作。





模式介绍

本作采用了类似话剧的游戏方式，当玩家完成了规定场景的内容后就会追加全新的剧本，其中包括迷宫寻宝、银河大战、竞速等等。另外，当玩家通关了原版的六个模式外还会追加NDS版独有的四个新模式。游戏合集的形式让作品耐玩度更高，下面为大家说明下各模式的游戏规则以及开启方法。



春天的微风 Spring Breeze

介绍：初期就拥有的模式，普通的横版过关游戏，一共有4关，打倒每关最后的BOSS即可进入下一关。

戴拿之刃 Dyna Blade

介绍：完成“春天的微风”模式的任意一关后开启，同样是横版过关游戏，难度比前者要高，一共有5关。



洞窟大作战 The Great Cave Offensive

介绍：完成“春天的微风”模式的任意一关后开启，在洞窟的4个区域中寻找隐藏在各处的宝物并将它们带出去即可，宝物总数为60个，需要灵活运用各种变身的能力才能取得。另外要提醒大家的是游戏过程中设置有专门的存盘点，如果不在规定的地点存盘就退出的话就算白玩。

美食竞赛 Gourmet Race

介绍：赛跑关卡，和迪迪迪大王比看谁到达终点时获得的分数多。在跑步过程中地上散落有很多食物，将它们吃掉会得到一定的分数。另外，先到达终点的角色可以获得30点的附加分数奖励。



金属骑士的逆袭 Revenge Of Metaknight

介绍：完成“戴拿之刃”、“洞窟大作战”、“美食竞赛”后开启，该模式讲述的是卡比与金属骑士间的对决，每个关卡都设定有限制时间。

银河愿望 Milky Way Wishes

介绍：完成“金属骑士的逆袭”模式后开启，本模式下卡比无法复制敌人能力，只能靠往来于7个行星收集19种变身力量去打开新的道路，带有一点解谜的要素在里面。另外在这个模式下还设定有横版射击关卡。

当玩家完成上述六个模式后会出现STAFF画面，之后在主菜单下除了追加音乐模式外，还会增加四个新的游戏模式，它们分别是：

迪迪迪大王的逆袭 Revenge Of The King

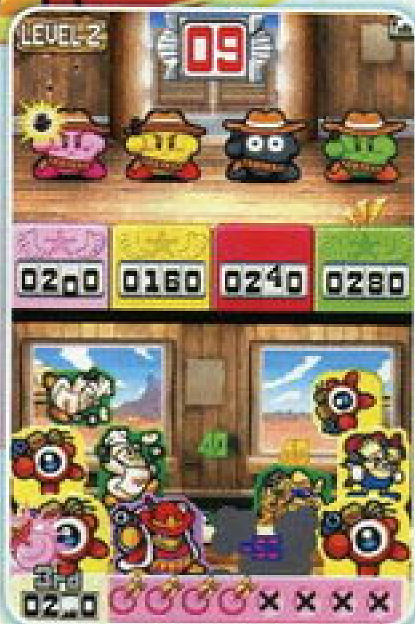
介绍：NDS版新增模式之一，完成“银河愿望”模式后开启。游戏内容与“春天的微风”比较类似，不过难度高出许多。

竞技场 The Arena

介绍：NDS版新增模式之二，完成“银河愿望”模式后开启。该模式实际就是“BOSS RUSH”，开始时可以随意为卡比选择参战能力，之后每打倒一位BOSS会随机出现两种替换能力以及回复道具若干。BOSS的数量一共是19个，完成挑战后追加SFC原版迷你游戏“百万吨重拳”。

金属骑士的修练 Meta Knightmare Ultra

介绍：NDS版新增模式之三，完成“迪迪迪大王的逆袭”模式后开启。同样是横版过关关卡，只是玩家操纵的主角变成了金属骑士，作为失去复制能力的弥补，金属骑士增加了4个固定的辅助技能。将此模式通关后追加SFC原版迷你游戏“卡比武士”。



英雄同盟 Helper To Hero

介绍：NDS版新增模式之四，完成“竞技场”模式后开启，此模式下玩家要从20名敌方角色中任选一个来挑战13个BOSS，由于角色的能力固定且回复道具的数量减少，因此可以看作“BOSS RUSH”的强化版。

玩后感



本作除了厚道的内容外，轻松活泼且动感十足的音乐也给人留下了深刻的印象，即便是BOSS战的BGM也不会让人感觉到压抑。另外，这部作品也有“MM杀手”的美誉，各位男同胞不要错过这件得力“武器”了哦！

《一骑当千》是日本漫画家盐崎雄二在《ComicGUM》月刊上连载的人气漫画，不过相信国内玩家都是通过动画了解到这个系列的。原作故事中，封印着三国名将之魂魄的勾玉流落到了日本各地，继承了勾玉的人被称为斗士，在他们之间，展开了一次次惊心动魄的战斗。当然，作品的精髓在于大部分斗士都是超级美少女，而且她们所穿的衣服往往经受不起激烈的战斗所带来的冲击……

文 小望 编 软饼干 美编 澄香

一騎当千 Eloquent Fist エロクエント フィスト

推荐度 B

一骑当千 雄辩之拳			
一骑当千 エロクエント フィスト			
PSP MMV	ACT	2008年10月2日	日版
1人	5229日元	无对应周边	

当武将变得美丽，惟战斗依旧激烈



操作列表

十字键	人物移动
□	轻攻击
△	重攻击
○	极限攻击(损血)
×	跳跃
L	斗气爆发
R	冲刺
L+□	斗气必杀1(斗气爆发中)
L+△	斗气必杀2(斗气爆发中)



游戏模式

真爆裂斗士列传

该模式是游戏的故事模式，玩家必须从许昌、南阳、成都三个势力里面挑选一个进行游戏。每个势力的流程各不相同，玩家作出选择后便要操作该势力中的所有角色，直至打败最终BOSS。每次通关后都能增加接关的次数，所以推荐从简单难度开始玩。游戏中最简单的流程当属以吕蒙为首的南阳，相比之下，许昌的剧情就比较难了，建议排到最后。



爆热游戏中心

本模式其实就是街机模式，玩家需要选择一名喜欢的武将一口气打过所有关卡。通过本模式的武将可以更换隐藏服装(全是泳装……)。本模式下的武将的升级记录和故事模式是共通的，所以建议先在这里将刘备的街机模式打穿，不但可以开启隐藏人物，还可以提升刘备的实力。另外，如果以困难难度通过本模式的话就可以开启无限接关。

进阶操作

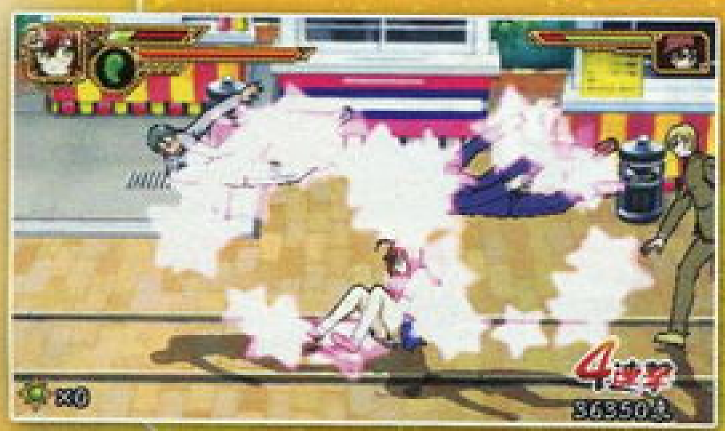
两个主要模式的不同之处只是在于角色，冗长的流程到了后期难免会使人厌烦，尤其是街机模式，只能使用一名武将，所以往往练习各种连技以及追求最大连击数就成为了后期惟一的消遣目标，于是在这里讲一下连击的方法。

游戏中最好用的当属各种浮空技，每个人各不相同，需要自行体会。基本上都是以多段连击后的△攻击为主，比如关羽的C5(□、□、□、□、△)、孙策的C6。由于本作基本没有收招硬直，所以只要在对方浮空后，迅速重新输入相同连招(必要时需要按住R冲刺上去缩短距离或者改变攻击方向)就可以形成简单的无限连了，当然也有吕蒙这种画面最下方按□到底就能形成出版边无限连的"无脑流"操作。



由于经常要使用斗气必杀来击败BOSS，但是BOSS一般都拥有可怕的无硬直设定，所以想要准确计算连招并打倒BOSS是相当有难度的。要记住，按L爆气也是有攻击判定的，那么就可以在一套浮空连技后按L爆气，然后直接跟上斗气必杀就可以了。斗气必杀在初期只有一个，当武将升级到LV.10以上时才能学会第二个。

爆衣系统



相信大部分玩家玩这个游戏都是为了这个系统。在游戏中，双方武将被打倒时，都只会出现普通的倒地图。想要出现败北图，就必须是本方所有生命数消耗殆尽或者使用斗气必杀击败对手BOSS才会分别满足敌我双方败北图的出现条件。在街机模式通关后可以给对应武将换上泳装，不过令大家失望的是，泳装的败北图是没有爆衣的，请不要有什么期待了。玩家在图鉴中可以发现，败北和倒地图片都是有编号的，看来必须身穿其他隐藏服装被击败才能出现新的图片。可想而知，全图片收集将会是一件恐怖的工作。

心得研究

刘备作为游戏中实力最弱的角色(没有之一)，想要用好她是比较困难的。但是作为隐藏要素的开启条件之一，以及那眼镜娘独有的萌属性(编按：以上纯代表撰稿人个人观点……)刘备就自然变成了重要角色，所以一起来看看刘备的打法。首先，刘备的攻击方式很特别，是根据按住□的时间长短作出不同攻击，鉴于其前两段攻击既无威力也无距离，这里只推荐第三段蓄力攻击，这就注定了她连打带跑的游击打法。不过这样很容易在人多的时候变成抓投而使蓄力失效，如果遇到这种时候，请在摔投敌人后迅速施放极限攻击来脱离危险。之所以不顾自己HP，那是因为刘备的斗气必杀没有攻击力，只是为回复自己HP(一个大美女就这么躺倒在路中间……)，所以完全不用担心刘备的HP消耗。如果你没有什么追求的话，一路○按过去，没体力了就用必杀回复也是完全可行的。

隐藏人物	
左慈	街机模式任意角色通关(难度需为普通以上)
曹操	故事模式全通关
暴走刘备	街机模式刘备通关
暴走曹操	街机模式曹操通关
暴走孙策	街机模式孙策通关

玩后感



作为一款2D横版卷轴过关游戏，该类型游戏在PSP上的确比较少见。游戏画面干净、色彩艳丽、整体层次感也非常明确。让玩家暗爽的一点在于游戏角色的比例非常大，可以很方便地看清美女的一举一动，在施放必杀的时候还会有令人喷鼻血的特写画面。不仅如此，全程还有语音相伴，厂商诚意可见一斑。游戏出招简单，打起来有"无双割草"的感觉，不过美中不足的是，各方面判定有点不顺手，尤其是倒地后追加攻击的判定，需要多花点时间来适应。

文 三泥
美编 咕噜

推荐度 A

攻略透解 GUIDE THROUGH

玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+

マナケミア～学园の炼金术士たち～ Portable+

PSP	Gust	RPG	2008年9月25日	日版
	1～2人	4800日元	无对应周边	

作为在家用机上获得不俗评价的移植版，游戏最大的特色就是很巧妙地将所有的故事都集中在了任何玩家都绝不陌生的校园里，无论是完成老师布置的作业，还是和好友三五成群到处体验新鲜事物，一些我们曾经在学生时代所经历过的林林种种总能带给我们一份独有的感动，玩起来自然也会投入许多。以往以调合为主的游戏系统这次更是与人物育成系统联系得更加紧密，紧张而爽快的战斗也让人看到了游戏更多的可能性，让人不自觉地就会期待其后续作品更多让人眼前一亮的创新之处。

战斗系统详解



1 卡片行动栏

游戏抛弃了以往角色扮演游戏常用的回合制战斗，改用全新的卡片顺序战斗来体现战斗的紧张与刺激。战斗中敌我双方都会以卡片的形式显示在行动栏上，到达行动栏最右方的角色会自动进入行动阶段（选择“防御”指令可以指定角色等待行动的时机）。而根据这个特殊的行动系统，游戏中也存在着名为“时间型技能”（タイム型スキル）的攻击方式，其中有“タイムカード”注释的技能会在行动栏上增加数个不受玩家控制的卡片，一旦其到达行动栏的最右端，就会出现攻击或回复的技能效果，而对于敌人使用的此类技能，我方只能使用罗克西斯的“ピュリファイリング”技能来抵消所选范围内的相关卡片。

2 支援角色

战斗中除了与敌人直接战斗的“前卫角色”（FORWARD），玩家还可以在菜单的“队列”中设定“支援角色”（SUPPORT）角色，支援角色在战斗中最大的好处就是SP会缓慢回复，对于后期和敌人的消耗战，这也是节约道具和提高战斗效率的最佳方法。通过按下L或R键可以切换支援角色的卡片顺序，并且只有处于最左侧的角色卡片才能发动“连携攻击”（サポート攻击）或“支援防御”（サポート防御），具体的情况可以在菜单“ステータス”的“スキル”中查看。

连携奥义

如果将男主角维因（ヴェイン）放在支援角色的行列，当满足后方三名支援角色都可以使用的时候，在一个同伴的行动中依次将他们换上场就能使用威力虽不高，但却能大大增加连击数和Burst槽的连续攻击，这样做的最大好处就是能延长“Burst模式”持续的时间，给予敌人更大更多的伤害。

3 Burst槽

战斗中只要是对敌人造成伤害就会不断增加，而针对敌人的弱点进攻则可以加快增长的速度，所以在与新敌人战斗时一定要优先使用维因的“アナライズ”技能来了解敌人的情报，而除了属性弱点外，我方的角色在学会特定的被动技能后使用普通攻击也会对特定种族的敌人造成弱点伤害（弱点伤害显示为红色，抗性伤害显示为蓝色）。将计量槽累计到最高值后会进入“Burst模式”，此状态下玩家大约会对敌人造成平时两倍的伤害，不过随着玩家使用普通攻击或技能，Burst槽会不断减少，归零后则退出“Burst模式”。

4 Finish Burst槽

每次进入“Burst模式”后系统中会随机给出一个条件，只要使用满足条件的行动，该计量槽就会不断增加，达到满值时可以选择指令栏上的特殊选项来发动“超必杀技”，而一旦发动“超必杀技”，无论此时玩家剩余的Burst槽有多少，都会让其强制归零并退出“Burst模式”，所以建议玩家在Burst槽快要耗尽时再使用“超必杀技”比较划算。

5 角色状态

游戏中只有一种强化魔法“ブースト”，使用后我方角色的物理和魔法攻击力都会得到提升，并在角色名字前出现上升的箭头，而BOSS或特定敌人使用的特技有可能会降低我方的能力，此时会在角色名字前出现下降的箭头。

打造强力角色

成长之书

之所以说本作将“调合系统”与“人物育成”联系得更加紧密，主要就是因为该系统的存在。由于游戏中与敌人战斗并不会获得经验值，所以要想提升我方角色的基础能力，就必须不断地收集新配方书，调合出新的物品才能解开“成长之书”上被锁定的技能格，最后再消耗战斗后获得的AP来学习每个技能格上的能力。

装备合成

游戏中的武器、防具和饰品只能在学园“アトリエ廊下”的“アタノール室”里进行合成。根据玩家使用的素材不同，得到成品后出现的能力选择界面上，所能选择的“从属效果”也会有所差别。其中蓝色的项目相当于游戏中的魔法（统称为CS技能），其余两项则是强化某些特定能力的附加效果（多数分为小、中、大、++四个等级，效果依次上升），而且在同一角色身上所附加的能力上升效果只取最大值。



调合基础讲座

和以往系列作品不同的是，本作中包括素材在内都引入了以太值（エーテル）的设定，使用不同的素材不但会对成品的初始以太值造成影响，将最后的成品控制在某些特定的以太值区间还会出现一些意想不到的从属效果。（通常情况下，成品的以太值越高，出现的从属效果越好，但也有部分物品例外，玩家可以自行多加尝试）。选择完调合所用的素材后，根据素材卡片的底色我们还能得知它们的属性，如果在下方转动的属性圆盘中转到和素材属性相同的属性球，那么成品的以太值就会+10，而转到相反的属性球则−10. 右侧就是颜色与属性的对应关系：



支援调合

在调合时，玩家每放入一次材料都可以按下□键使用每个同伴的“支援调合能力”来改变成品的以太值，尤其对于一些支线任务中要求调合出特定“从属效果”的物品，不使用这些能力绝对是无法完成的。以下就是所有同伴有可能出现的协力调合能力，通过“S/L大法”可以随机改变同伴在调合时能够使用的“支援调合能力”（“オート调合”为所有角色通用能力，同伴会根据自己的喜好来选择每种材料转到的属性球）。

角色	能力名称	效果
フィロメイル	10プラス	使以太值上升10点
	圆环属性を风に	所有的属性球变为风属性
ニケ	0リセット	使以太值从0开始上升
	圆环属性を水に	所有的属性球变为水属性
グンナル	30プラス	使以太值上升30点
	圆环属性を火に	所有的属性球变为火属性
パメラ	50%カット	使当前的以太值减半
	圆环属性を土に	所有的属性球变为土属性
ロクシス	10マイナス	使以太值减少10点
	カードを入れ替え	改变所有同伴的支援调合能力
アンナ	50アップ	使以太值变为1.5倍
	圆环低速回转	属性圆盘的旋转速度减慢
ムーペ	30マイナス	使以太值减少30点
	调合やりなおし	使调合回到初始的状态

派生调合

当玩家持有可以派生出新物品的关键道具时，调合列表的道具名称前会显示“灯泡”的标记，此时替换第一个材料（通常是靠下的新素材）后会从维因处得知可以调合出新物品的信息。

发想配方

随着同伴的不断加入，调合道具名称前有“同伴的头像”标记的道具可以触发特定的事件，之后会在调合列表上追加新的调合物品。

行程预定表

在游戏中的“自由时间”调查工房内的黑板可以在“行程预定表”中设定每名同伴的工作，其中“探索”只是单纯地获得额外AP的奖励，实际意义不大；“调合”可以委托同伴调合目前调合列表上的任意物品，不需要消耗任何素材，“期限”代表该同伴完成此项任务至少需要的时间；“采取”可以让同伴前往目前已经开放的迷宫收集素材，根据每名角色的特性，同一地点能够获得物品也存在差异；“待机”则什么都不做。另外从事每项工作都有“难易度”的设定：らくらく<简单<難しい<激ムズ，难度越高，同伴在规定期间内完成的可能性就越低，所有工作的结果在触发推进时间的情节后会有报告界面。



迷宫探索须知

在迷宫中按下START键可以打开地图，其中蓝色的圆点代表采集点，除了钓鱼可以在一次探索中无限次完成，其余的采集点在获得素材后需要离开迷宫再进入才能重复采取，当然如果能找到迷宫中的记录点并保存存档，接着再读取该记录也会让采集点重生，当然之前消灭的敌人也会再次出现。另外在探索时按下□键割草或破坏木箱也会随机出现可供采集的素材（流程中都算作“地图收集”一类）。

敌人的强弱

迷宫中敌人外观就决定了它们的强弱：红色小型敌人为普通杂兵、红色中型敌人为中BOSS级敌人，使用□键命中它们可以以先制攻击的状态进入战斗，而被它们直接接触则会被敌人偷袭。蓝色的小型敌人可以直接使用□键在地图上消灭，不过在“夜晚时段”该规则无效。

不断变化的时间

迷宫中的时间共分为：清晨（4：10～10：00）、白天（10：00～19：00）、黄昏（19：00～19：10）、夜晚（19：10～4：10）四个时段。除了会对“果实采集点”获得的道具造成影响外，“夜晚时段”所有敌人在地图上的行动速度都会加快，而且在实际战斗中造成的伤害也会比正常情况下高很多。

不能错过的流言屋

当剧情发展到第2话3周目的时候，玩家会强制结识“食堂”中的小胖，之后再与他对话对话可以购买具有各种辅助效果的“流言”（新的流言需要满足特定的条件才会出现在购买列表中），下面就让我们一起来看看所有“流言”的具体作用吧：



流言名称	效果	出现条件
寄せ集めチーム	无	最初持有
凭いてるやつら	全体物理和魔法防御力 +5	帕梅拉成为同伴后
新破坏王	全体物理攻击力 +5	获得第4话武斗大会的优胜
2世炼金术士	全体魔法攻击力 +5	第5话7周目与伊佐露迪对话后
ドラゴンスレイヤー	全体物理攻击力 +10	击败第5话最后的BOSS
意味不明なやつら	全体物理和魔法防御力 +10	姆沛成为同伴后
ゲイズ王	全体魔法防御力 +12	第7话的猜谜大赛中获得优胜
マナを倒したやつら	全体魔法攻击力 +10	击败第9话最后的BOSS
危险なやつら	全体全能力 +3	击败第11话最后的BOSS
驱け出しアイドル	校庭商人的商品价格 –10%	完成妮可第二次友情事件
ミリオンアイドル	校庭商人的商品价格 –30%	完成妮可第五次友情事件
正义の味方	校庭商人的商品价格 –20%	完成刚纳尔第二次友情事件
新正义の味方	全体物理攻击力 +10，速度 +5	完成刚纳尔第五次友情事件
立てこもり犯	全体物理和魔法攻击力 +5	完成姆沛的第三次友情事件
学院を救ったものたち	全体物理和魔法攻击力 +10	完成姆沛的第四次友情事件
まっぱらー	全体魔法防御力 +6	地图完成度60%以上
ぱしり	任务报酬增加（小）	完成10个以上的支线任务
委员长	任务报酬增加（中）	完成25个以上的支线任务

流言名称	效果	出现条件
おたすけ队	任务报酬增加（大）	完成 40 个以上的支线任务
gの仲良しチーム	连携奥义的威力增加 25%	累计触发每名同伴 2 次以上的友情事件
绊チーム	连携奥义的威力增加 50%	累计触发每名同伴 3 次以上的友情事件
落第寸前	课题的评判标准下降	进行过 3 次补习
こがねもち	购买部的商品价格 −20%	持有 3 万以上的金钱
おおがねもち	所有商店的商品价格 −20%	持有 10 万以上的金钱
はかせ	战斗时道具效果 +30%	获得游戏中的所有道具
ものしり	战斗时道具效果 +15%	获得游戏中一半以上的道具
调合师匠	调合时以太值上升量增加	获得游戏中所有的配方书
武斗派	全体物理攻击力 +15	累计战斗 200 次以上
チキン	全体速度 +5	累计逃跑 20 次以上
飞び跳ねてるたつら	全体 HP+30	累计跳跃 200 次以上
秀才	全体 SP 消费 −10%	获得 10 个以上的“优”评价
がりべん	全体 SP+15	连续获得 4 次“优”评价
ふつう	全体 SP+10	连续获得 3 次“良”评价
落ちこぼれ	全体 SP+5	连续获得 3 次“可”评价
たふなやつら	全体物理防御力 +5	战斗中累计眩晕 20 次以上
ふじみなやつら	全体物理防御力 +10	在迷宫中被敌人全灭 10 次以上
よくばり	怪物掉落物品的几率 +15%	一次探索中获得 40 个以上的素材
つよいもの好き	怪物掉落物品的几率 +30%	累计消灭掉 20 次以上的中 BOSS
いじめっこ	地图上能够被直接消灭的敌人增加	一次探索中直接在地图上消灭掉 20 次敌人
平和主义者	全体速度 +8	一次探索中和敌人战斗不超过 10 次
绝对记忆力	全体速度 +10	不打开地图探索 10 次迷宫
けっぺきしょう	全体魔法防御力 +10	一直保持全体 HP 全满的情况下探索 10 次迷宫
ぼーすとやろう	战斗一开始拥有一定量的 Burst 槽初始值	累计发动“Burst 模式”20 次以上
フィニッシュやろう	Finish Burst 槽的增加速度加快	累计使用“终极必杀”20 次以上
やせいじ	AP 获得量 +2	累计探索时间超过 100 个小时
ふりょう	抑制夜晚敌人的能力	累计在“夜晚”时间段探索 10 次以上
おばちゃん	所有商店的商品价格 −10%	一次性在商店中购买 20 个以上的道具
怖いものなし！	全体全能力 +5	累计获得 15000 以上的 AP
スキルまにあ	全体魔法攻击力 +15	累计发现过 20 个以上的 CS 技能
传说のチーム	全体全能力 +20	击败隐藏迷宫第 57 区画的 BOSS
神のチーム	全体全能力 +30	图鉴完成率 100%
探求者	全体魔法防御力 +20	击败隐藏迷宫第 17 区画的 BOSS

乐趣十足的炼金生活



游戏每一话都分为“课题履修”、“自由时间”、“Event”三个部分。“课题履修”时间玩家需要前往“学生课”与接待员对话选择进行的课题，完成后时间自动推进一周；“自由时间”前往“学生课”调查留言板可以接受“支线任务”，而返回“アトリエ”与同伴对话选择第一项可以触发“友情事件”，如果什么都不想做，返回“男子寮”右上方的房间调查床铺选择休息也可使时间推进一周；“Event”为主线强制剧情，完成后进入下一话，如果之前有没有完成的“支线任务”，此时会自动判定失败，所以先完成“支线任务”再触发“友情事件”是育成角色最有效率的做法。

〈第1话〉炼金学园的新生

1周目

开学典礼的情节后分别前往“学生课”、“购买部”、“保健室”了解学园主要设施的功能，对于地图上有“Shop”标记的地点玩家一定要养成每一话一开始就前往购买“配方书”的习惯，这样利用之前获得的素材合成出新物品可以大大提高队伍的整体实力。接着维因（ウェイン）和菲罗梅尔会被学园的问题学生刚纳尔（グンナル）强制拉入自己的“炼金团队”，并且为了能使继续使用工房，两人不得不答应教务主任的要求，合成出“ニクロ布”来证明自己的炼金术天赋。

2周目 调合学 | 基础 课题

前往“学生课”与接待员对话得到重要道具“イカロスの翼”并选择课题（以后接受课题的方法就不再赘述了），随后前往【生きし森】沿路会发生强制剧情为玩家讲解战斗和地图收集素材的方法。课题所需的“きよ水”（调查工房内的水龙头可无限取得）、“青い花びら”、“ハウレン草”三种素材需要各获得3个，可以使用“イカロスの翼”返回学园再进入迷宫来反复获取，最后前往学园“教员室”的“教师私室·ゼップル”获得“回复药”的配方书。

迷宫资料说明

由于攻略的篇幅有限，以下只为大家列出能够从宝箱中获得的配方书，而敌人掉落的素材可以在菜单的“图鉴”下“モンスター”一类中进行查看，其中“お果子”一类物品必须使用菲罗梅尔（フィロメール）的“おかしなマイバッグ”技能消灭敌人才能得到。另外所有的课题都以获得“优”评价为前提。



生きし森

采集点	
水边	なま水
植物	ハウレン草、ガッシュの枝
农作物	キャロ芋、土、ベルグラド芋

地图收集
兽の牙、青い花びら
野生の肉、ハウレン草
うに、ぷにぷに玉

3周目 战斗学 | 基础 课题

前往“アトリエ廊下”的“アタノール室”与NPC对话得到“昔の首轮”的配方书，接着合成出“古びた首轮”了解“成长之书（グロウブック）的相关情况。进入迷宫【风の回廊】在标记为“！”的地点（游戏中的任务目标都会在地图中进行标记，攻略中不再赘述）进行连续战斗，最后的BOSS虽然攻击力高，但是只会攻击我方单体，注意使用道具“リフュールポット”进行回复即可，胜利后返回“学生课”完成课题。



风の回廊·零层

采集点	
植物	アイヒエロア

地图收集
トーン、ハウレン草
魔物の骨、ぷにぷに玉
兽の牙、野生の肉
野生の腐肉、小麦粉
リフュールポット、うに
キプロス铜矿石

宝箱
ハンマハンマ
爱用バッグ

4周目

根据同伴的提示前往【旧校舍】收集调合所需要的素材，由于此时我方的实力有限，所以最好不要主动进攻中BOSS级的怪物，不然很耽误探索的时间。最后在二楼进行强制战斗，胜利后获得重要道具“ふさふさ”和“爆弹”的配方书，返回工房调合出“ニクロ布”应付完教务主任。



BOSS　ロアビースト

敌人仍然是以单体的强力攻击为主，如果事先在菲罗梅尔的武器“お气にのバッグ”上附加了“アイストーム”魔法可以针对敌人的弱点进攻，轻松获得胜利。

旧校舍

采集点	
农作物	キャロ芋、土、ベルグラド芋

地图收集
青い花びら、ハウレン草
木片、ボロボロの铠
ボロボロの武器、齿车
野生の肉、レジエン铁钢石
カノーネ岩、キプロス铜矿石

宝箱
美味のスープ

第2话　针锋相对的转校生

1周目

前往“教室”和转校生罗克西斯（ロクシス）会面，但由于刚纳尔的死对头托尼（トニ）已经先众人一步将其拉进了自己的“炼金团队”，所以双方暂时只能以敌对的方式相处。

配方书收集	
地点	配方书
校庭	手袋
购买部	指定の制服（男）、指定の制服（女）
保健室	高级バッグ

地图收集
野生の肉、ふさふさ
ゴボウストレート、ランドー
兽の牙、青い花びら
赤い花びら、木片
ハウレン草、ドナー石

宝箱
人形
ゼンマイ细工
合皮风の布
木制钝器

2周目　课题　预测学

前往【高台】在第一岔路口走右边的分支，然后从第二个场景右下角切换地图就会看到垂钓点。调查后会了解到钓鱼的基本操作，只要在规定时间内不钓起敌人（如果看到很长的黄色区域一定不要按键，等待一段时间后再重新钓鱼），返回“学生课”即可完成课题。

高台

采集点	
农作物	ヤドクダケ、アイヒエロア 土、赤土、ゴボウストレート
钓鱼	エンドレスワカメ、シュトロームシエル とらふぐ、兽の牙 たらこフィッシュ、マスノスケ

3周目　课题　药学Ⅰ

前往【生きし森】一直走右边的岔路口来到最后的农田区域，中途要尽量避免战斗，将到达的时间控制在19：00之前。如果事先没有带足够的“きよ水”，调查入口附近的河边同样可以获得，之后会发生灌溉事件并出现新的采集点，最后返回“学生课”完成课题。

4周目

游戏中每名同伴都可以触发5次“友情事件”（姆沛除外）并且有继承关系，所以到后期可能会出现“自由时间”小于可以触发“友情事件”同伴数量的情况，但并不影响最后每名角色对应的结局，玩家可以按照自己的喜好选择优先触发“友情事件”的同伴，流程中以笔者选择的顺序为准。另外调查“学生课”的黑板可以接受支线任务。

菲罗梅尔①

分别前往“校庭”和“アトリエ廊下”的“谁かのアトリエ”帮助菲罗梅尔销毁“实验意外”所留下的证据。

5周目

妮可①

前往“教员室”找到妮可了解繁衍后代对兽人族的特殊重要性。

6周目

得到新的配方书后开始期末考试（在完成BOSS战前无法使用工房的炼金炉调合物品，所以事先最好准备足够的回复道具）。前往【高台】从右侧沿路深入会与罗克西斯进行BOSS战，胜利后到达最后的场景会发生强制事件，第二天自动获得“ホッフェン×10”。



BOSS ロクシス

敌人的魔法攻击对维因和妮可的威胁较大，偶尔使用的特技很有可能会让我方队员陷入“眩晕状态”，之后如果再受到敌人的追击必然会出现会心一击而造成较大的伤害，所以要注意回复HP。

第3话 每年一次的试胆大会

2周目

配方书收集	
地点	配方书
购买部	轻铠
食堂	炎の烧肉、果物ジューズ
保健室	药渍け首轮

菲罗梅尔②

在工房调合或从“购买部”购买5个以上的“研磨剂”交给菲罗梅尔清理事发现场，接着前往“校庭”接受教务主任的盘问即可。

3周目

妮可②

强制剧情后得到“世界摩坷不思议药”的配方书，返回工房调合出“惚れない药”后打发掉希望加入“炼金团队”的势利学生。

4周目

依次前往“学园外”的“旧校舍”、“保健室”、“音乐室”和“资料馆”寻找幽灵的下落，接着进入【资料馆】一直走上方的分支会发现新的商店（同样会出售配方书，不要忘记每一话都来光顾一下），再前往南部触发情节后探索时间会重新计算，在最深处与BOSS发生战斗后，帕梅拉（パメラ）加入我方。

BOSS フォーレンラヴアー

由于敌人会使用减少SP的特技，所以一上来就尽量针对其魔法防御力低的特点，多发动装备上附带的魔法来快速削减它的体力，胜利后得到“治疗药”的配方书。

地图收集
ふさふさ、ぷにぷに玉
兽の牙、ボロボロの武器
赤い花びら、红色の羽
ドナー石、レジエン铁钢石
木片、リフユールポット
土、シャリオミルク
树冰石、ぷらうにマスク
天使の肌着、盐
きよ水

宝箱
ローブ
摇れるタイコ
ぬいぐるみ
精神安定剂
フルーツ爆弹
小さい杖
天使の羽

第4话 危机四伏的武斗大会

2周目

一开始会强制为玩家讲解"队列"和"役割分担"的使用方法，合理利用支援角色会不断回复SP的特性，终于可以在战斗中进行使用特技攻击了。

配方书收集	
地点	配方书
校庭	レトロな制服、レトロな女制服
购买部	炼金钢
食堂	传统ケーキ
保健室	神の饮み物、ヘッドギア

矿物学 课题

前往【マナ遗迹】在强制战斗中了解"连携攻击"和"支援防御"的使用方法，胜利后正式开始课题。根据地图上标记的位置，在第二个场景走右侧的分支挖取2个矿点，然后继续向上放弃左侧的目标地点，直接前往"北侧"的新矿点，中途不要和敌人进行无谓的战斗，只要确保在18：00前累计挖取6个采矿点即可。

マナ遗迹·周边迹地

采集点	
采矿	カノーネ岩、树冰石、ドナー石、レジエン铁钢石
农作物	黑土、赤土、土、カボ芋、ラディッシュ、キャロ芋

地图收集
ハウレン草、きよ水
小麦粉、盐
シャリオミルク、土
木片、小齿车
ボロボロの武器、ガッシュの枝
齿车、大齿车
物理攻击力の实、魔法防御力の实
物理防御力の实、魔法攻击力の实
暗の魂魄、キプロス铜矿石
レジエン铁钢石、カーボン岩石

宝箱
机械仕 温度计
可爱なリンボ
ゲームカード
甘果实炸弹
标准机械剑
プレートメイル
振动金属

3周目 战斗学Ⅱバースト 课题

前往【生きし森】消灭目标地点的怪物，敌人拥有火、冰、雷的属性弱点，所以使用"フラムゲイズ"、"アイストーム"、"ライトニング"中的任意一种魔法或使用"フラム"、"レヘルン"、"唤雷针"中的任意一种攻击道具都能很快积攒Burst槽，进入"Burst模式"后继续针对其弱点进攻就能一口气解决掉它，胜利后返回"学生课"完成课题。

4周目 菲罗梅尔③

在保健室购买2个"ネクタル"交给病床上的菲罗梅尔。

5周目 帕梅拉①

收集"チーズケーキ"、"わら人形"和"ぷらうにマスク"（该物品有一定几率可以在【资料馆】从地图上收集到）交给帕梅拉。

6周目 刚纳尔①

前往"校庭"与所有的NPC对话收集情报，接着前往"アトリエ廊下"的"空室"进行强制战斗。

7周目

前往"教室"的每个班级参观游乐项目，接着依次前往"校庭"和"讲堂"开始武斗大会的比赛。第一场强制战斗中可以先消灭掉会召唤杂兵的男性学生，减少我方的回复压力，胜利后在"校庭"找到帕梅拉一起前往【マナ遗迹】，与托尼的同伴蕾妮（レーネ）进行BOSS战后返回学园的"讲堂"进行决赛，再次胜利后按照双方之前的约定，罗克西斯加入我方队伍。



BOSS 1 レーネ

敌人一开始必定会召唤“苍炎のマナ”辅助自己进攻，而且为了应对其使用的全体火魔法，一定要注意保持我方的HP，敌人需要一定时间才能发动的“一刀两断”会对我方单个角色造成极大的伤害，看到准备动作就要尽快使用“防御”指令来减少伤害，胜利后获得“魔抗の布”的配方书。

BOSS 2 ロクシス＆トニ

战斗中需要优先消灭掉会使用魔法攻击的罗克西斯，其中刚纳尔的时间型技能“スターショット”在战斗中非常好用，一般几轮攻击下来就可以顺利击倒他，最后剩下的托尼虽然会使用直线的火焰攻击，但威力并不足以构成威胁，胜利后获得“魔法の照射盘”的配方书。

第5话 新的同伴和父亲的话

1周目

在刚纳尔的劝说下，来自东方国度的一年级新生安娜（アンナ）会加入我方的队伍。

2周目

配方书收集	
地点	配方书
购买部	高贵な织物、亚流机械剑、爱用の刀

自然学Ⅰ基础 课题

前往【千年树】的果实采集点开始课题，先不要调查场景内的采集点，而是继续向迷宫的深处探索，待19：00之后进入“夜晚阶段”再调查采集点获得4个以上的“夜鸣きぶどう”，接着使用“イカロスの翼”返回“学生课”完成课题。

千年树

采集点	
果实	苦ぶどう／夜鸣きぶどう、ランドー／甘ランドー／激ランドー、朝摘みみかん／みかん

地图收集
巨大木片、もさもさ
ガッシュの枝、ハウレン草
トーン、魔物の骨
赤い花びら、うに大
光る花びら

宝箱
リズムな机械

3周目

选择本周两个课题中的任意一个即可，当然为了照顾到所有的玩家，以下相同的情况我们还是会列出所有课题的完成方法，玩家可以根据自己的需要选择。

调合学Ⅲ派生 课题

返回工房调合出“リフュールポット”会发生罗克西斯的特殊事件追加“エクセリフュール”的调合方法，调合出该物品前往“教室”区域“ヴェインたちの教室”选择第一项完成课题。

战斗学Ⅲ连携 课题

选择第二项回答老师的问题，然后前往【マナ遗迹】消灭目标地点的敌人。敌人拥有雷属性弱点，多使用魔法“ライトニング”或道具“唤雷针”可以快速进入“Burst模式”，之后只要保证在该状态下使用多HITS的技能打出10Chain以上的连击数即可，胜利后返回“学生课”结束课题。



4周目

罗克西斯由于加入时没有和精灵建立契约，所以并不能学习“成长之书”中的攻击技能，玩家必须优先触发他的前两个“友情事件”才能让其成为我方队伍中的绝对主力。

罗克西斯①

前往【资料馆】与左侧的女学生对话了解罗克希斯的去向，接着返回工房调合出一个“プロージョン”再前往【千年树】的深处发生事件，与光之玛娜对话选择第一项。

5周目 安娜①

依次前往“アトリエ廊下”、“教室”和“校庭”找到负气离开的安娜。

6周目 帕梅拉②

前往【资料馆】与入口附近的所有NPC对话会发现怪物偷偷溜进了图书馆，接着前往南侧击败深处的怪物。

7周目

前往“教员室”的“教师私室·ゼップル”与老师对话，出门后在右侧的另外两个房间中从老师处获得新情报，最后返回该区域入口的第一个房间与老师伊佐露迪（イゾルデ）会面。根据老师的描述，前往【龙の墓场】在北侧的第一个岔路口走左侧的分支到达【龙の墓场·天の道】，在最深处进行BOSS战。

宝箱
钢カゴ
术式の护符

BOSS 大翼龙

敌人的大多数攻击都为火属性，所以装备上之前在迷宫中获得的“フレイムリング”可以保证主攻队员的安全。一开始我方需要坚持几个回合后才能触发剧情破除敌人的防御结界，同时系统会为玩家讲解“连携奥义”和“超必杀技”的使用方法，只要保证持续的进攻就能让“Finish Burst槽”达到极限，待Burst槽快要耗尽时发动任意一名角色的“超必杀技”就能大幅度减少敌人体力。当我方对敌人造成一定的伤害后，它会使用一招蓄力攻击，在这之前一定要选择“防御”来抵挡，不然前卫队员很有可能全部阵亡，胜利后获得“魔力の指轮”的配方书。



龙の墓场·骨の森

采集点	
采矿	ブルーブ铅石、ドナー石、レジエン铁钢石、カーボン岩石、クロム水晶、カノーネ岩
农作物	药膳ラディッシユ、ラディシユ、黑土
钓鱼	カツウオ、トラウト、アラマキ、龙骨、とらふぐデス、タラバライ、とらふぐ

地图收集
唤雷针、龙骨
ガッシユの枝、兽の牙
うに大、ハウレン草
レヘルン、フラム
ネクタル、琥珀汤
暗の魂魄、魔物の骨
うろこチップス、巨大木片
モンスクッキー、黑い溶液

龙の墓地·天の道

采集点	
采矿	ギブロス铜矿石、レジエン铁钢石、カーボン岩石、クロム水晶、カノーネ岩

地图收集
漆黑の羽、暗の魂魄
カーボン岩石、キブロス铜矿石
ネクタル、赤土
巨大木片、クロム水晶
リフユールポット、キユアポット
龙骨、兽の牙
速度の实、龙の鳞
魔物の骨

宝箱
キャットスーツ

第6话 来自外星的新伙伴

2周目

配方书收集	
地点	配方书
校庭	土のこね方、不可视のマント
购买部	高级用纸、金属クロー
食堂	ブディング

罗克西斯②

前往【资料馆】会发生罗克西斯和光之玛娜缔结契约的事件。

3周目 刚纳尔②

前往“校庭”与4名NPC对话引出神秘人物，接着分别前往“アトリエ廊下”和“学园地下”发现他的真实身分就是刚纳尔。

4周目 妮可③

一开始轻松解决掉大打出手的学生后，前往“校庭”与同伴汇合，再从“アトリエ廊下”返回工房会得知刚才的学生都是妮可的“粉丝团”。

5周目

前往【マナ遗迹·内部上层】寻找古代的高科技文明来应付老师布置的“自由研究”课题。迷宫中打开某些宝箱会强制遇敌，而且一旦离开迷宫再返回，它们都会恢复到没有打开的状态，所以也可以借这个特性来回避很多无谓的战斗。沿路深入调查记录点上方的地点发生BOSS战。胜利后因为飞船失事而来到这个星球的姆沛（ムーぺ）加入了我方的队伍。

BOSS トニ＆レーネ

战斗中仍然要优先消灭会使用道具回复的蕾妮，而且对于陷入“睡眠状态”的同伴，除了使用“キュアポット”来恢复外，还要注意保持他们的HP，不然很容易出现疲于回复的尴尬局面，胜利后得到“重铠”和“女性铠”的配方书。

マナ遗迹·内部上层

采集点	
农作物	药膳ラディッシュ、ゴボウカービング、ラディッシュ

宝箱
球体宇宙船
ブーツ

《第7话》解谜大赛的优胜者

1周目

根据之前玩家和同伴触发友情事件的数量，本周好感度最高的同伴会赠送给玩家生日礼物。

2周目 纹章学Ⅰ基础 课题

风の回廊·深渊

选择第一项回答老师的问题，然后前往【风の回廊】尽量回避中途的战斗，争取在最短的时间内到达东侧的升降台选择第一项启动它，进入下层后沿路前往南侧，在一堵石墙前发生剧情后，返回“学生课”完成课题。

采集点	
植物	紫ハウレン、テルシアの花粉、ハウレン草、マスカット、ボンカン
采矿	エレミア银矿石、キプロス铜矿石、コメート原石
果实	ユウバナの花、ユウバナの实、干燥ユウバナ



地图收集
野生の腐肉、天使の肌着
光る花びら、トーン
ガッシュの枝、青る花びら
赤る花びら、きよ水
小麦粉、盐
シャリオミルク、土
キプロス铜矿石、レジエン铁矿石
カーボン岩石、ドナー石
カノーネ岩、树冰石
リフユールポット、ネクタル
キュアポット、琥珀汤
白い羽、魔物の骨
ボロボロの武器、ボロボロの铠
ぷらうにマスク、小恶魔のパンツ
野生の肉、トランキライザー
エクセリフユール

宝箱
猛兽の爪
魔术のカード
封魔石
华やかな服
辉く石
异国の刀剑

3周目

本周会强制进行“马拉松大会”，与【高台】入口的老师对话选择第一项开始比赛。前往山顶的途中会进行一场强制战斗，最后在终点附近再次

和托尼两人进行战斗，不过这次他们的实力有明显的下降，胜利后返回“学生课”领取奖品。

4周目 安娜② 友情事件

和安娜两人前往【龙の墓场·天の道】消灭掉场景中的所有敌人，中途会自动休息一次回复HP和SP。

5周目 帕梅拉③ 友情事件

带着帕梅拉依次前往“教室”、“教员室”、“学园地下”躲避安娜的超度。

6周目 菲罗梅尔④ 友情事件

自由行动后一直走左上方的分支，采集几次物品后会发生菲罗梅尔晕倒的事件，最后操纵维因找到菲罗梅尔即可。

7周目

一开始玩家需要前往指定地点与同伴对话选择第一项找到搭档，由于之后会有强制战斗，所以要优先考虑实力较强的同伴，接着前往“讲堂”开始“解谜大赛”。第一个题目需要前往【高台】垂钓点钓起“とらふぐ”（左侧的垂钓点出现的几率较高）后选择第一项；第二个题目先返回“アトリエ”获得“巨大な指轮”的配方书，接着调合出“巨人の指轮”（不能装备）再返回“讲堂”；第三个题目需要前往【风の回廊·深渊】东侧采集“黑マスカット”，消灭掉阻挡的学生后获得优胜。

同伴	所在位置
菲罗梅尔	ヴェインたちの教室
罗克希斯	购买部
妮可	食堂
帕梅拉	资料馆
安娜	女子寮
姆沛	学园地下

第8话 伊佐露迪的秘密

2～3周目

配方书收集	
地点	配方书
校庭	金属制カバン、魔法の法衣
购买部	カミソリ札、炼金术シンボル、新ハンマハンマ
食堂	デカドーナツ、鱼ロボ
保健室	扩散回复液、超アルコール

炼金术史学 课题

前往【风の回廊·雾层】西侧的石碑前发生事件，之后可以通过直接在地图上消灭的敌人或从采集点获得素材的方式累计获得20个以上的道具，比较推荐的方法是一开始直奔目的地，原路返回时再着重收集。

调合学Ⅴ应用 课题

返回工房调合“テラフラム”，在放入第二个材料时先使用妮可的“0リセット”能力，再连续转到2次红色的属性球就能得到附带“精巧な”从属效果的成品。

调合学Ⅵ调理 课题

返回工房调合“レッドスープ”，在放入最后一个材料前使用妮可的“0リセット”能力，最后转到蓝色的属性球得到附带“激辛”从属效果的成品。

战斗学Ⅳ温存 课题

前往【マナ遗迹·内部上层】的最深处，中途不能触发战斗，前进时最好观察好敌人的行动轨迹。

4周目 姆沛①

带领姆沛依次参观“アトリエ廊下”、“校庭”和“音乐室”。

5周目 刚纳尔③

前往【资料馆】南侧进行战斗，胜利后夺回女学生被抢走的书包。

6周目 罗克西斯③

前往【マナ遗迹·内部上层】往回走会得知秘籍就在附近，之后沿着上层的通道到达右侧的尽头打开新的宝箱。

7周目 妮可④

依次前往“校庭”和“音乐室”陪妮可假扮情侣，接着在“购买部”和“食堂”会进行两场强制战斗，轻松获胜后妮可发现维因才是最适合自己的男友人选。

8周目

前往“教员室”的“教师私室·ゼップル”与老师对话，接着在【旧校舍·闭锁区域】的深处发生BOSS战，胜利后得到药材“月の花”，最后返回“教员室”从伊佐露迪老师处接回已经康复的萨法。

BOSS キマイラ

敌人没有属性弱点，但是可以让妮可学会“兽特效”的被动技能来争取战斗的主动权。敌人使用的时间型落石攻击很容易让我方同伴陷入“眩晕状态”，所以要多用罗克西斯的“ピュリファイリング”技能来抵消，一旦进入“Burst模式”就要使用强力技能追击。

旧校舍·闭锁区域

采集点	
采矿	エレミア银矿石、カーボン岩石、コメート原石、特大コメート

宝箱
硬い服
涡卷くラッパ
奇迹の粉



第9话 玛娜精灵的传说

2周目

配方书收集	
地点	配方书
购买部	液体金属

前往【风の回廊·深渊】选择第一项开始重新走地图，对于一些封闭的区域，只要玩家切换场景就算是完成，这样才能在有限的时间内完成所有地图，最后来到南侧的石墙前触发情节。

调合学VII机材 课题

前往【资料馆】北侧打开宝箱并调查旁边的书架获得“调合机材整备读本”的配方书，接着前往南侧得到“古びたフラスコ”，最后返回工房调合出“ガリレオのフラスコ”选择第一项进入“教室”区域“ヴェインたちの教室”完成课题。

自然学II 课题

3周目

战斗学V威力 课题

前往【千年树】与入口附近的学生对话可以花1000コール得知敌人拥有火属性弱点，这样只要在战斗中有针对性地使用魔法，很快就能进入“Burst模式”，最后在该状态下累积对敌人造成3000以上的伤害就算达成目标。

调合学VIII攻击 课题

前往【时计塔】在第一个岔路口走左侧的分支开启途中的机关打开通往右侧分支深处的通道。战斗中只能使用道具，除了准备几个“レヘレヘルンルン”外，最好能合成2～3个可以造成固定伤害的“地球仪”以备不时只需，累计使用6次道具击败敌人即可。

时计塔

地图收集
きよ水、小麦粉
盐、シャリオミルク
土、リフユールポット
ネクタル、キュアポット
琥珀汤、トランキライザー
エクセリフユール、齿车
小齿车、大齿车
ボロボロの武器、ボロボロの铠
クロム水晶

宝箱
贵金属の铠
手形
力带

4周目 姆沛②

依次前往“教室”和“アトリエ”了解情况，最后消灭掉“アトリエ廊下”区域的“屋上”和“空室”、“教室”区域的“ウェインたちの教室”、“教室C-1”以及“トイレ”、“教员室”区域的“教师私室·ディオル”、“保健室”、“女子寮”中姆沛的分身后解除繁殖危机。

5周目 安娜③

调查墙壁上的裂缝发现新的道路，沿路到达空旷的场景后成功脱险。

6周目 罗克西斯④

前往“男子寮”从罗克西斯处打听他对帕梅拉的看法，之后的三个选项都可以随便选，无论如何最后都会以失败而告终。

7周目 帕梅拉④

前往“アトリエ廊下”会发现晕过去的学生，接着准备一个“キュアポット”交给“アトリエ廊下”区域“空房”中的学生了解帕梅拉的去向，最后前往【风の回廊·深渊】找到帕梅拉，再返回学园的【资料馆】成功阻止帕梅拉调合新药品即可。

8周目

前往【マナの遗迹·下层中枢】的深处与伊佐露迪老师会面，途中遇到的垂钓点只要调查左上角房间内的机关就会出现新的道路，而从伊佐露迪老师处得知以往人类利用玛娜精灵的黑历史后，维因体内的能量与玛娜水晶产生了感应，最后会与其释放出来的冤魂进行BOSS战。

BOSS ツヴァイスモンデ

由于敌人的物理和魔法抗性会一直不断地改变，所以要有效地组织进攻，一定要在战斗中使用维因的“アナライズ”来观察敌人的状态，这样才能保证使用非抗性的攻击尽快进入“Burst模式”。另外玩家千万不要在战斗中使用时间型技能，否则敌人就会将其转化为自己的攻击来同时削减我方的HP和SP，必要时一定要使用罗克西斯的取消技能，胜利后获得“绿色の石版”的配方书。

マナの遗迹·下层中枢

采集点	
钓鱼	シャークギル、キングマグ、マスノスケ、アラマキ、マグクイーン、カツウオ、トラウト、どらふぐデス、タラバライ

地图收集
きよ水、小麦粉
盐、シャリオミルク
土、キプロス铜矿石
レジエン铁钢石、カーボン岩石
ドナー石、カノーネ岩
树冰石、リフユールポット
ネクタル、キュアポット
琥珀汤、エクセリフユール
トランキライザー、漆黑の羽
ペンデローク、大齿车
ボロボロの武器、ボロボロの铠

宝箱
谜の圆环
魔法の丝

第10话 再次觉醒的力量

2周目 刚纳尔④

依次前往“教室”区域的“教室C-1”、“食堂”、“资料馆”帮助学校的学生们解决问题。

神の伤痕

采集点	
植物	ネコロ草、トーン、テルシアの花粉
水边	深层海洋水
农作物	药膳ラディッシユ、シンケオニオン、キャロ芋
果实	ユウバナの花、マスカット、ポンカン

地图收集
辉くヒゲ、巨大木片
红色の羽、ユウバナの实
ハウレン草、土
赤土、ぷらうにマスク
野生の腐肉、もさもさ

宝箱
传说のローブ

3周目 安娜④

与安娜对话开始帮助她复习调合知识，先调合出1个“研磨剂”后前往【千年树】选择“果物”，然后再前往【龙の墓场·骨の森】选择“クロム结晶”收集所需的素材，最后返回工房顺利通过教务主任的补考。

4周目 姆沛③

发生劫持事件后，与帕梅拉对话可以看到校长室内的情况，而给予刚纳尔或妮可“フラム”可以实施强行突破，给予罗克西斯或安娜“烧き鱼”则实施调虎离山，最后两套方案都失败后解决一切问题的竟然是劫持人质的姆沛本人。

5周目

前往“教员室”的“教师私室·イゾルデ”与伊佐露迪对话，接着前往【龙の墓场·原初の穴】与尾随而来的伊佐露迪进行BOSS战，胜利后维因体内的力量再度觉醒让萨法获得了新生。

BOSS イゾルデ

敌人的单体攻击威力相当大，不使用支援防御很容易直接被秒杀，另外如果玩家已经让所有的同伴学会了“ガッツ”的被动技能，那么在使用支援防御时即便是受到致命一击也会剩余1HP，所以利用这个特点就可以尽可能多地抗下敌人的攻击，然后伺机回复反攻，胜利后获得“究级の灵药”的配方书。

龙の墓场·原初の穴

特殊地点	
植物	ドンケルハイト、ヤドクダケ、アイヒエロア
水边	褐色の地下水
采矿	グラビ石、ペンデローク、树冰石
垂钓	キングマグ、マグクイーン、龙の鳞、龙の舌

地图收集
ネクタル、琥珀汤
きよ水、小麦粉
盐、シャリオミルク
土、リフュールポット
キュアポット、エクセリフュール
トランキライザー、兽の牙
魔物の骨、龙骨
龙の鳞、龙の舌
青色钢、白色钢
赤色钢

宝箱
うにの神秘
宇宙からの物体
小さな宇宙
巨大音乐装置
魔力の首轮
圣なる金属
きわどい衣装
高性能机械剑

第11话 维因的真实身分

2～3周目

配方书收集	
地点	配方书
购买部	高贵な服、豪华な船盛り
资料馆	インゴット

纹章学II 课题

前往【マナ遗迹·下层中枢】沿路调查3个地点的神秘纹章，中途尽量避免战斗完成起来非常轻松，最后返回学园“教室”的“ヴェインたちの教室”与教务主任对话，依次选择一、二、一项正确回答问题完成课题。

战斗学VI速度 课题

前往【时计塔】消灭目标怪物，由于其在战斗中有一定几率逃跑，所以战斗一开始就

多使用火属性魔法进入“Burst 模式”，一鼓作气消灭掉它，胜利后返回“教室”的“ヴェインたちの教室”与老师对话完成课题。

调合学IX应用 课题

利用上一话击败BOSS后得到的配方书，使用“ネクタルスーパー”、“エクセリフユール”、“ドンケルハイト”、“シンケオニオン”调合“エリキシル剂”，依次转到蓝、蓝、红、蓝的属性球就能得到以太值100的成品，选择第一项交给学生课的接待员即可。

战斗学VIIチェーン 课题

前往【风の回廊·深渊】消灭指定怪物，由于有连击数的限制，所以一定要让安娜、姆沛和菲罗梅尔出战，这样才能确保在一名角色的行动中尽可能多地打出高连击数，这里推荐的方案是：先让安娜使用“乱击·刹那舞幻刀”，然后依次让姆沛、菲罗梅尔和维因发动支援攻击并满足“连携奥义”的条件，获得胜利后返回“教室”的“ヴェインたちの教室”与老师对话完成课题。

4～7周目 如果之前玩家已经触发了每名角色的4个友情事件，那么根据最后选择的这名同伴，在通关后就能看到对应的结局，所以想收集所有结局的玩家一定要记得留下此时的存档，以便于反复挑战。另外一旦触发任意一名同伴的友情事件，到本话结束都不会再触发任何事件，可以前往“男子寮”调查床铺选择第一项来推进时间。

菲罗梅尔⑤

将“レッドスープ”、“レヘルン”、“健康菜々”交给工房刚纳尔，然后前往“アトリエ廊下”找到菲罗梅尔并承诺会找到治愈她的方法。

刚纳尔⑤

前往【旧校舍】消灭神秘的邪恶组织，由于此时只有维因一人能够参加战斗，所以不要和中途的敌人进行无谓的消耗，消灭掉2楼尽头的刚纳尔后，维因正式替代刚纳尔成为了“正义的我们”新的领导者。

帕梅拉⑤

前往“教员室”的“教师私室·ゼップル”与老师对话得知帕梅拉的愿望，接着依次前往“アトリエ廊下”和“校庭”，最后再合成出一个“ワシリーサの人形”交给刚纳尔即可顺利抓到帕梅拉。

安娜⑤

第一场强制战斗胜利后，前往【高台】的山顶再次找到安娜进行决斗。

妮可⑤

收集“巨大木片”、“黑土”、“ブループ铅石”各5个交给工房内的刚纳尔，最后消灭掉广播室门口的学生即可。

罗克西斯⑤

先调合一个“キュアポット”交给工房内的刚纳尔，再前往“校庭”和罗克西斯进行强制战斗。

姆沛④

前往“校庭”会与姆沛的弟弟进行强制战斗，敌人全体火属性并附带“猛毒状态”的特技非常无耻，一定要准备足够的回复道具。

8周目 前往【资料馆】南侧标记的地点利用传送阵前往【资料馆·未整理地带】，在最深处与伊佐露迪老师再次进行强制战斗，胜利后受伤的伊佐露迪承认自己已经无法完成所谓的使命，而众人则立即将已经受伤的老师送回了学校。

BOSS イゾルデ

敌人和之前的攻击方式没有区别，无非是体力和攻击力提高了不少，活用姆沛的支援防御可以躲过很多全体攻击的威胁，只要利用强力攻击进入“Burst模式”后继续追击解决她只是迟早的事情。其偶尔使用的时间型攻击虽然威力不大，但很容易让我方同伴陷入“眩晕状态”，一定要使用罗克西斯的相应技能及时解除危机才行，胜利后获得“炼金の结晶”的配方书。

资料馆·未整理地带

宝箱
圣なる铠
汉マント
伟大なるローブ
暗黑斗气
神经毛发
达人の服
兽の毛皮
咒术师の服
液状防具



第12话 炼金术的真谛

依次前往“教室”、“教员室”、“アトリエ”遇到维因的另一个人格，接着再前往“校庭”进入本作的最终迷宫。这里需要先依次消灭掉左、右两侧门内世界的BOSS，它们都是之前在剧情中的老熟人了，应对方法相信大多数玩家都心里有数，接着返回中心区域利用下方的电梯进入深处的世界，一直沿路到达最后的场景与维因的第二人格进行最终BOSS战。

最终BOSS 狂气の瞳

敌人的第一形态会频繁使用全体攻击，多使用姆沛的支援防御可以减少很多无谓的消耗，而其偶尔使用的陨石魔法对我方威胁极大，正好可以让罗克西斯大展拳脚。击败第一形态后维因会归队，并且有调整出战队员的机会，接着它会不停地召唤杂兵来进行自爆攻击，这招即便是使用支援防御也会造成很大的伤害，而且最麻烦的是会追加“眩晕状态”，所以一定要一直保持我方队员的体力才不至于出现伤亡。将其体力减少到一定程度后，它会使用“光届かぬ世界”的特技禁止我方回复HP，此时必须合理利用支援防御才能挺过这段时间，再寻找新的机会进行攻击。最后濒死时它会随机复制我方的一名同伴辅助自己进攻，尽量使用全体技能顺带攻击到幻影就能保证攻击的效率，只要不吝啬最终迷宫中获得的大量高级回复药，解决它只是时间的问题。

心の槛

宝箱
究级机械剑
超容量バッグ
ゴッドハンマ
神の首饰り
王族宇宙船
魔境的术式
名工の一振り
爪的超暗器

隐藏迷宫的冒险

保存过通关记录后，读取最终BOSS前的存档前往【旧校舍·闭锁区域】调查“第5区画”尽头的门就能发现新的传送阵进入本作的隐藏迷宫。迷宫中的敌人都是其他迷宫中杂兵级怪物，不过攻击力却有天壤之别，如果没有强大的装备，一旦让敌人出手就有可能出现无法挽回的局面，不过这里的高风险也伴随着高回报，不但击败敌人有一定几率掉落“物理攻击力の实”等增加能力上限的道具，利用以“コア”为后缀的玛娜结晶来合成装备更是可以出现一些强到逆天的从属效果。最后玩家每到达3个阶层的特定地点，选择第一项就可以挑战本作的隐藏BOSS，而且胜利后还可以从附近的宝箱中得到一些主线流程中无法得到的配方书哦（获得的配方书有一定的随机性，以下以笔者获得的为准，玩家可以自行多加尝试）。

玛娜结晶	从属效果
フレイムコア	攻击++、スタン++
ウィンドコア	速度++、攻击超特化
メタルコア	魔法++、SP++
ミストコア	ブロッキング、防御超特化
ネイチャーコア	HP++、リジェネレイト
アクアコア	魔防++、必杀++
フォースコア	CS威力++、CSコスト−−
ソウルコア	根性、ピンチに强い
アイスコア	防御++、のけぞり++
エターナルコア	デスブロウ、クイック

第17区画BOSS ダージゼル

敌人最初的攻击力并不高，将其HP削减到一半以下时他就会开始使用自我回复的技能并增强自身的能力，所以战斗一定要速战速决，否则到最后会出现我方无法对其造成有效伤害，但他也无法全灭我方的僵持局面。战斗中推荐让已经学会了"魔物特效"的刚纳尔来使用普通攻击争取尽快进入"Burst模式"，之后再使用强力的单体技能追击，一般两轮下来就可以顺利解决掉它。附近宝箱中有"汉の武器"、"マナの指轮"、"美しい发"的配方书。

第27区画BOSS ダークユラ

敌人会主要以时间型攻击和强力的单体攻击配合进攻，但是只要罗克西斯在场，她的整体实力就下降了一大半。对自己防御力没有自信的玩家可以让主力队员装备上饰品"トビウオブーツ"来减少物理攻击所造成的伤害，这样回复起来也不会觉得很吃力。附近宝箱中有"宝石のツメ"、"宝石の衣装"、"マナの指轮"的配方书。

第37区画BOSS ダークロウリー

和之前两个BOSS相比，敌人的实力低得让人有点意外，除了濒死时会使用特技加快行动速度外，吸血攻击所造成的伤害在支援防御下简直显得微乎其微，玩家可以仍然以刚纳尔为主攻手，一旦进入"Burst模式"就使用强力招式伺候。附近宝箱中有"谜の人形"、"マナの首轮"、"マスターの服"的配方书。

第47区画BOSS ペイン

最终BOSS的第二形态，不但不会召唤杂兵，连禁止回复的特技都被取消了，当然玩家并不要因为如此而掉以轻心，因为在其濒死的时候会有很大的几率连续3次行动，如果我方的队员不能及时地提供支援防御，很有可能直接被连续的时间型攻击打成"眩晕状态"，如果再被后续的攻击命中，多半就是凶多吉少了。另外敌人还会使用一招无视防御力的超强攻击（技能名称前有翅膀标记），如果不使用支援防御有很大可能会直接秒杀我方的一名同伴。附近宝箱中有"魔兽の革"、"黑い宝石"、"巨大ハンマー"的配方书。

第57区画BOSS

一开始玩家会直接面对ダージゼル、ダークユラ、ダークロウリー三名BOSS，因为已经有了之前的战斗经验，所以我方首要的目标就是在敌人的干扰下消灭掉ダージゼル，这样接下来的战斗就没有悬念了。这里比较推荐维因可以连续行动三次的"オーバーレルム"技能以及罗克西斯能让我方同伴立即进入行动阶段的"リトラクション"，只要确保有一名同伴专职使用道具来回复SP，就可以最大限度地减少敌人出手的机会，使我方的胜算大大增加。成功消灭掉它们三人会直接进行第二战，BOSS正是前作最强的剑士阿修（ダークアッシュ），他的主要攻击方式仍然以单体为主，而将其HP削减到一半以下后他会使用"灭界剑·无双"的单体蓄力技能，此时玩家所有的物理攻击都会对其无效，所以在进攻时不要白白浪费机会，尽量让菲罗梅尔、姆沛等角色追击才是上策。胜利后可以在最深处的宝箱中得到"魔兽の革"、"不思议なツバサ"、"气合の布切れ"、"买い物バッグ"、"宝石のツメ"、"マナの服"的配方书，而且每个区域的四个角落都能捡到提升能力的道具。





《超时空要塞》是80年代日本机器人动画的代表作之一，如今该系列已经走过了26个年头了，和《机动战士高达》一样，它已经成为了许多80年代出生的玩家心目中的经典。除了在动漫领域中有着举足轻重的地位，《超时空要塞》对游戏领域的影响力也不小，从FC到PS2都可以见到它的身影，如今随着系列最新作《超时空要塞 开拓者》的圆满结束，该系列又一次登上了游戏领域的舞台。





文 乌冬
美编 Yangyu

超时空要塞 王牌开拓者

マクロスエースフロンティア

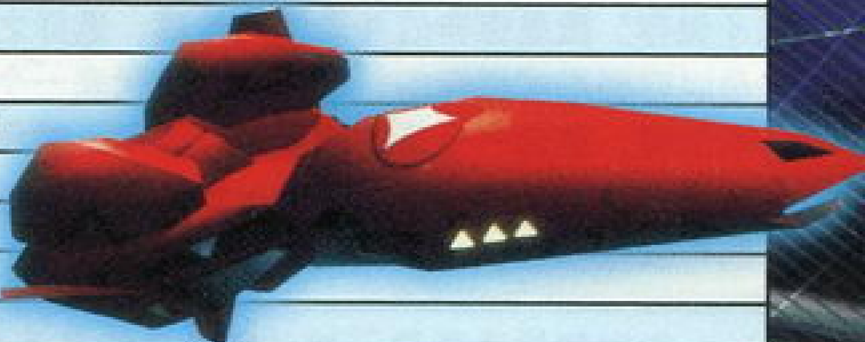


NBGI	ACT	2008年10月9日	日版
1～4人	5040日元	无对应周边	

系统介绍

基本操作

动作	键位	备注
移动	方向键	连续输入同个方向两次为冲刺，L+↑↑为急速上升，L+↓↓为急降
特殊武器	○	长按为复数锁定（对应多体攻击武器）
格斗武器	△	可蓄力
主武器	□	长按为预测射击
喷射器	×	空中连续输入两次可急降
防御	L	防御中机器人形态可做前方和两侧的移动
锁定	R	R+↑（↓）可切换目标，L+R为取消锁定
蓄力射击	L+○	—
蓄力格斗	L+△	—
蓄力冲刺	L+×	—
切换特殊武器	L+□	—
变形	滑杆	↑对应战斗机形态、←和→对应步行战机形态、↓对应机器人形态
SP技	○+△	L+○+△为双人SP技
技能	×+□	—
菜单	START	ミッション再开（回到战斗）、视点变更（切换追尾视角和主视角）、2D表示切替（战斗画面信息开关）、ミッション中断（回到关卡选择画面）
僚机指示	SELECT	SELECT+←（格斗攻击优先）、SELECT+→（射击攻击优先）、SELECT+↓（通讯员指示）、SELECT+↑（防御和回避优先）



战斗机独有操作



动作	键位
上升	方向键↓
下降	方向键↑
旋回	方向键←或→
往锁定目标的方向飞行	L
翻滚	除↓以外的方向键连续输入两次或△
急停	↓×2

技能一览

技能	消费SP	效果
ローリングプラス	1	战斗机形态可连续翻转3回
铁壁	2	防御力2倍，受到攻击也不会硬直
千里眼	2	可以锁定地图上的所用可攻击对象
挑拨	1	敌人的攻击力2倍，获得的经验值2倍
ダッシュプラス	1	连续冲刺的次数+1
チャフ	1	改变追尾导弹的方向
修理	3	自机和附近的友军机体回复最大HP的1/5
アニマスピリチア	6	一定时间内友军机体全能力1.5倍
ミサイル落とし	1	对接近自机的导弹进行迎击（部分机体不可使用）
觉醒	6	所有武器立即装填、攻击间隙变少，并且机体短时间内无敌
无限ブースト	2	喷射槽不减
格斗の遣传子	3	格斗攻击力3倍、不能防御
爱・おぼえていますか	3	天顶星人的机体和武器能力全部弱化，其他机体则予以强化
サーカス飞行	1	不能飞行的机体变得可以飞行
ショックガード	2	防御敌人格斗攻击时必定发生弹反
MY FRIENDS	3	一定时间内友军机体全能力1.25倍
エース	2	攻击力、速度、喷射槽1.5倍
リフレクション	3	反射光线系射击武器，并令实弹武器无效化
爆击王	2	弹数1.5倍
スピリチア吸	1	发出光线吸收敌机的HP并转化为自身HP
シャロンの诱惑	3	敌军机体的方向操作全部颠倒
早濑	3	攻击力3倍、防御力减半
最后の一餐	6	给予周围的敌机巨大伤害
マックス・ワールド	6	除了自机外其他机体都不能动

战斗回放

“战斗回放”是一个可以将玩家的战斗过程以录像的形式保存下来的功能，方便玩家在任何时候欣赏自己的战斗录像，从录像中了解并改进自己的不足。下面将为大家介绍战斗回放的具体使用方法和步骤。

①保存录像。在每场战斗后会有四个选项，其中第三个“リプレイ保存”就是保存战斗录像的选项，选择之后会提示存档，因为录像是以存档形式保存的，每一个存档代表一个录像，如果不想覆盖以前的录像，就选一个新的位置保存即可。操作完成后系统会提示是否进行回放，不过这个回放只是单纯地将战斗过程重播一遍而已，不想看的可以直接按“NO”回到整备画面。

②欣赏战斗录像。战斗回放功能必须来到游戏的OPTION菜单的GALLERY选项中才能进行，选择进入后，通过L和R键切换到REPLAY一项，然后再按○确定，这时会提示读档，选择想观看的存档进入就会自动开始播放。

目前保存的截图数量，一共可截4张。

战斗时间。



切换播放方式，通过方向键的左右选择。

按键功能提示

键位	功能
○	截图
□	暂定
△	画面信息开关
×	切换观看的目标
L/R	画面放大/缩小
滑杆	调节视角
START	菜单

③菜单功能。菜单画面里一共有4个选项，从上至下分别为从头开始播放、确认游戏截图、更换BGM和回放结束。其中在确认游戏截图里的各按键功能如下。

键位	功能
←或→	选择截图
○	以正常比例观看
△	删除
×	退出

④截图保存。播放结束后的选项里选择“摄影画像の保存”即可保存刚才在回放中截下的图片，选中想要保存的图片，按○进入正常比例观看模式，然后再按一下○系统就会提示是否保存该图片，选择“是”即可完成保存操作，而不保存的截图则会在退出时自动删除。保存的图像大小为480×272，格式为JPG，保存路径在记忆棒的PSP\SCREENSHOT\ULJS00158文件夹里，另外也可在PSP菜单画面的PHOTO里欣赏到。

关卡要点

AD2009

ファ-スト・ステップ

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv1 时间 10分钟

要点 初级机体里面VF−1D的机体和武器的性能都不错，很适合拿来上手。一般战斗机的导弹分为多体攻击和单体攻击两种，对付几个一起出现的敌人，我们可以使用前者，方法为长按主武器键，等画面中的敌机身上都出现准星后放开，就可以连续攻击多个敌机了。消灭了8架敌机后会出现大量的敌机，使用前面的方法对付即可。

ブ-ビ-・トラップ

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv1 时间 10分钟

要点 空战同样推荐使用VF−1D来攻略，一来瓦尔基里都有专门对应空战的战斗机形态，二来导弹会自动追踪敌机，就算飞行中的敌机很难瞄准问题也不大。最后出现的战斗囊HP较多，一次导弹可能还不足以击坠，发现漏网之鱼的话可以用机枪补上几枪。

カウントダウン

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv3 时间 10分钟

要点 战斗囊的出现位置都比较低，使用VF−1D的话建议一开始就变形为步行战机形态来进行低空迎击。消灭初期的战斗囊后敌方王牌机师登场，注意他出现的地方楼房比较密集，使用导弹效果可能不会太好，比较简便的方法是接近他后直接使用SP技。击坠敌方王牌机师后还有一次敌增援，消灭它们即可过关。



スペ-ス・フォ-ルド

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv2 时间 10分钟

要点 宇宙战和空战没什么区别，多用复数攻击和注意调整视角就可以了。消灭初期的敌机后敌方母舰登场，母舰要同时击破它的舰首、舰身和舰尾三个部分才算击坠，另外破坏掉母舰上的炮台后也有分数奖励，使用导弹的复数攻击可以轻松实现这两点。

トランス・フォ-メ-ション

胜利条件 保护防卫目标

难度 Lv2 时间 5分钟

要点 这关的敌人非常多，出战前最好对多体攻击武器的装填性能进行改造，以便快速歼敌。防卫目标的体积很大，很容易招来敌人的炮火，最好是在母舰前布下防卫线，敌机来一批打一批，如果不慎被个别敌机突破了防卫线也不用慌张，马上把导弹切换为单体攻击将其击落即可。

アベレ-ジ・ル-キ-

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv4 时间 10分钟

要点 前两个杂兵最好用连射速度较快的机枪来打，要不然一旦给它们有喘息的机会它们就会分身，会拖延不少时间。消灭6架敌机后一条辉驾驶VF−1J登场，他的速度很快，一般的导弹和机枪很难命中，最好是等SP槽蓄满后连续使用两次SP技将他击倒。

ダイダロス・アタック

胜利条件 保护防卫目标

难度 Lv3 时间 5分钟

要点 同样是防卫战，敌人的数量有不少，但好在只是杂兵级别，复数攻击仍然是最快捷的灭敌方法。最后出现的几波敌人较为分散，有时可能会出现视角照顾不到的情况，这时候可以先解除锁定，等视角回中后再寻找比较接近母舰的敌机，将其优先消灭。全灭敌机后会出现和原作一样的剧情，我方母舰使出强力一击将敌方母舰粉碎。

バイバイ・マルス

胜利条件 回收物资

难度 Lv3 时间 10分钟

要点 瓦尔基里的机器人形态和步行战机形态都可以搬运物资，两种形态里面虽然步行战机的控制难度要高一点，但因为速度上比机器人形态快不少，所以回收物资的时候建议使用步行战机形态。当回收了3个物资后会出现3架敌机，为了不影响搬运应先将它们消灭再说。当把物资全部搬运到指定区域后会还有一次敌增援，其中王牌机师有快速击破的奖励，要求他一出现就将其击破，这是获得高评价不可或缺的条件。



ロンゲスト・バースデー

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv4 时间 10分钟

要点 敌机非常多，而且还有几艘母舰，要做好持久战的准备。在对付母舰的时候，先把炮台击破可以获得较多的分数。当消灭了最后一艘母舰后仍然是カムジン带着一批杂兵出现，因为他有快速击破的奖励，所以应当不要理会杂兵，先把他击坠再说。

EXロンゲスト・バースデー

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 当上一关的评价达到了S就会出现的EX关卡，内容上是和上一关是一样的，不过使用角色限定为柿崎速雄，并且没有僚机帮忙，难度方面会上升一点，不过只要按照上一关的打法，问题也不大。

ブラインド・ゲーム

胜利条件 保护防卫目标

难度 Lv3 时间 5分钟

要点 这次要保护的防卫目标非常脆弱，对玩家的击坠速度有一定要求，出战前最好是对多体攻击武器下大力改造。当消灭了一定数量的杂兵后会出现一架攻击、防御和速度都很高的机体，它对防卫目标的威胁很大，得想办法尽快击坠，另外因为格斗系的SP技对位置要求比较严格，而它的速度非常快使得我们很难近身，因此这里推荐使用连射系的SP技。

ファースト・コンタクト

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv6 时间 10分钟

要点 这关分为两部位，第一部分只有一些战斗囊和三艘母舰，只要消灭了一定数量的敌机后就会出现指定的区域，到达后就能进入下半部分。第二部分在天顶星人的母舰内进行，消灭3波杂兵后天顶星人的BOSS登场，虽然他赤手空拳，但是攻击力非常高，我方的机体几乎挨不了几下，所以最好是等他一出现就使用格斗系的SP技来对付，这样就能拿到快速击破的分数奖励。

ビッグ・エスケープ

胜利条件 到达指定地点

难度 Lv3 时间 5分钟

要点 本关为脱出战，不过在此之前得消灭大量敌人。敌人都是天顶星人的士兵，基本都是一枪一个，这里推荐使用步行战机形态从空中进行攻击。当消灭了一定数量敌人后就会出现一台ヌージャデル・ガー，接着只要击落它就可以开启通往脱出区域的门。

ブルー・ウインド

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 依然是几艘母舰带领着大批的杂兵，相信经过了上一关的洗礼后在这里也不会有太大的问题，最后出现的カムジン有快速击破奖励，要获得的话就得记清楚カムジン的出现位置，等他一登场就用SP技来招呼他。

カンフ-・ダンディ

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 前半段没什么难点，杂兵战使用战斗机形态或步行战机形态都可以。这关要注意的地方是当カムジン登场后不要太快击坠他，这样过不久ミリア也会登场，击坠她有额外的分数奖励，不过她的实力可不低，战斗的时候要特别小心。

パイン・サラダ

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv7 时间 10分钟

要点 这关分为两个部分，第一部分只有杂兵和母舰，不过要留意这关杂兵的质量上升了不少，一旦看见被锁定的提示就要马上加速并连续翻滚，要不然很可能就会被导弹打中，至于友军会在战斗途中撤退，所以不用刻意保护他。第二部分一出来就要面对敌方王牌机师ミリア，不过她只会和友军纠缠，我们只要看准机会对她使用SP技就好了。

EXパイン・サラダ

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 当上一关的评价在S之上才会出现的EX关卡，关卡内容是和上一关一样的，不过前半段使用固定为フォッカー，后半段固定为マックス，并且没有僚机帮忙。前半段可以用导弹和SP技撑过去，而后半段就只能依靠マックス的技能了，マックス的技能效果为发动后除了自己外其他机体不能动弹，掌握得好的话发动一次即可击坠三架敌机。

バ-スト・ポイント

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 非常普通的一关，要过关不会太难，但如果想获得高评价的话，就一定得注意最后出现的カムジン，快速击坠他有额外的分数奖励，所以牢记他出现的位置非常重要。

ドロップ・アウト

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv6 时间 10分钟

要点 前半部分只是杂兵战，并没有难点，只要全灭敌机就可进入下半部分。第二部分一开始敌兵都只会傻傻地朝一个方向走，并不会主动攻击，我们只要靠近后用机枪射击很快就能解决，关卡最后老"朋友"カムジン也会登场，快速击破仍然有奖励。

バ-ジン・ロ-ド

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 别看这关有不少友军帮忙，但其实除了マックス的机体外都非常脆弱，保护他们不被击坠是获得高评价的前提条件，所以这关考验的就是击坠敌机速度，只要在他们出手前将敌机击坠，这样他们就没机会接触敌机，相应地危险就会大大减小。

爱は流れる

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv7 时间 10分钟

要点 熟悉的杂兵和舰队战关卡，杂兵的攻击力和血量都有所提高，特别是ヌージャデル・ガー，一定要优先对付，基本上我方的威胁都来自于它。另外这关要获得高评价对时间的要求比较高，武器多换着用会有效率一点。

爱・おぼえていますか

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 AD2009统合军的最后一关，关卡分为上下两部分，第一部分只要把敌军全灭就能通过。下半部分为BOSS战，虽然BOSS的体型巨大，但其实只有头部一个攻击点，开始可以先放SP技，SP槽空了就找杂兵来补充。注意BOSS的HP低于一定程度后他也会使用SP技，这时要赶快逃到通道内躲避，要不然就用战斗机形态的冲刺加翻滚来躲，要不然的话中了第一下后接下来几下就全都躲不掉了。



コンバット・トレーニング

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv3 时间 10分钟

要点 当完成了统合军路线后就会开启的天顶星人路线。第一关难点主要还是因为机体太差，战斗囊的移动速度非常慢，敌人的攻击基本回避不了，比较好的方法是在中远距离用对单体的导弹慢慢打。接下来的BOSS战更是噩梦，以战斗囊的防御力被碰一下都有生命危险，所以不用多想了，等BOSS一出现就用SP技吧。

サプライ・ブロック

胜利条件 破坏敌方补给物资

难度 Lv2 时间 10分钟

要点 注意这关的胜利条件是破坏物资，不过途中会有敌机来骚扰，可以消灭了它们后再完成胜利条件。成功破坏掉物资后会出现两架VF-1A，它们在空中的时候战斗囊的SP技根本捕捉不到，所以还是用导弹比较有效率。

スカルリーダー

胜利条件 限定时间内生存

难度 Lv4 时间 5分钟

要点 虽然有了グラージ，但情况也好不到哪里去，这关最差的敌人都是VF-1A，并且关卡最后还有两位王牌机师，头一次打只求过关的话可以采取消极的方法，只要不断回避等时间到就好了，评价的话可以在以后获得好机体后再回过头来提升。

バーミリオン・スコードロン

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv6 时间 10分钟

要点 前期最有难度的一关，一出来就要面对敌方的三位王牌机师，虽然有不少人帮忙，但以实力来讲基本可以无视。机体选择方面建议用战斗囊，因为战斗囊的SP技为格斗，一来攻击力较高，二是持续时间较长，一见不妙就可以用这招的无敌的时间来躲避敌人的攻击。



タイト・ロープ

胜利条件 到达指定地点

难度 Lv5 时间 5分钟

要点 过了上一关后总算有好一点的机体用了，这关的目的为先要到达敌方母舰放下间谍，然后再到达指定区域脱离，想快速过关的话敌机可以一概不理。但如果想要获得高评价的话就得全灭敌机，并且保护好友军和击坠后期登场的敌方王牌机师。

デストロイ・デストロイド

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv7 时间 10分钟

要点 上一关获得的クァドラン・ロー性能不错，可以着重培养，基本上后面的关卡就全靠它了。这关的敌机都为陆地机体，用クァドラン・ロー的话可以变为飞行模式往地上轰炸，它的导弹攻击火力很猛，几回合下来就可清场。

マクロス・インベイション

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv6 时间 10分钟

要点 敌机仍然以VF-1A为主，正好クァドラン・ロー的导弹对单体效果很好，对付起VF-1A来游刃有余。这关的王牌机师是一条辉，他会在关卡的最后登场，他搭乘的机体的实力很强，最好是给搭档配上辅助的技能，然后再结合自身的SP技和技能来打。

リボルト・ボドルザー

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 和统合军最后一关内容基本一样，这里就不再赘述了。

AD2040

トレーニング・バトル

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv3 时间 10分钟

要点 AD2040第一关给的机体就不错，所以攻略起来没有任何难点，无非是尽量长按〇键尽可能地多锁定敌人后再进行攻击，最后出现的モンスター用一个SP技就可解决。

ワイルド・エース

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv3 时间 10分钟

要点 敌机都是上个年代的产物，有PT的话就扔在导弹的威力和命中上面吧，可以保证快速歼敌。最后登场的一批敌人的HP比较多，建议不要用机器人形态和它们在地上纠缠，空中轰炸仍旧是最好的方法。

プロジェクト・スーパーノヴァ

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv4 时间 10分钟

要点 同型机体的对决，敌机的HP都不低，因此用对单体的导弹逐个击破效果会比较好。消灭了杂兵后イサム登场，他有快速击破的奖励，不过因为这时还没有好的机体导致获得难度不低，还是等入手了有格斗型SP技的机体再来吧。

フライト・テスト

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv2 时间 5分钟

要点 因为YF-19和YF-21属于在同一个次世代计划里的竞争机体，玩家得在这里选择一部作为它的试飞员，相应地就可获得这部机体，而没选的机体则会在年代完结后入手。两架机体各有特色，YF-19的武器适合拿来对付复数敌机，而YF-21则适合对单个敌机，玩家可根据自己的喜好选择。说回这关，这是次世代计划里的测试关卡，主要考验机师的飞行能力，关卡里会不断出现林明美的人偶，而玩家要做的就是控制飞机碰到这些人偶，注意人偶是不能锁定的，调节机体的方向和高度全靠玩家手动。

コントロール・テスト

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv3 时间 5分钟

要点 同样是测试关卡，主要考验玩家对机体的操控能力，机体会以步行战机的形态在狭窄的山谷里穿行，在穿行的同时玩家需要把分布在山谷周围的目标击落，这关对视角的调整很重要，应多控制机体升降来寻找目标。

インファイト・テスト

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv3 时间 5分钟

要点 战斗测试的关卡，战场会不断涌出机体，玩家所要做的就是在限定时间内将它们全部击坠。因为和对手隔得太近，战斗一开始就得马上移动，要不很可能会被迎面而来的炮火打个正着。每击坠一批敌人就会有一个或两个强力的机体登场，一共有三次，三次都有快速击破的奖励。

イン・ザ・スカイ

胜利条件 击破攻击目标

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 空中战的测试关卡，要求玩家击破4架轰炸机，轰炸机的外形和普通的战斗机有显著的不同，很好识别。不过这关的胜利条件明显是个幌子，当击破了4架轰炸机后会要求玩家全灭敌机才能过关。

イン・ザ・ブルー

胜利条件 击破攻击目标

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 海上战的数据收集关卡，胜利条件是击坠6艘航母，但是当然不会像字面上那么简单，战场上还有很多VF-11B干扰玩家任务的执行，另外每艘母舰都装载有一架モンスター，当它们的HP低于一定程度时就会使用SP技，这时千万不能贸然接近。

サボタージュ・ミッション

胜利条件 击破攻击目标

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 陆战的测试关卡，目标是摧毁基地设施。战斗开始虽然默认是机器人形态，但其实变为战斗机形态进行轰炸效率更高。这关的敌机数量有不少，用YF-19的话可以一开始用多体攻击的导弹轰，等消灭完杂兵后再换为单体攻击导弹攻击基地。

バトル・エデン

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv7 时间 10分钟

要点 两架测试机体的对抗关卡，如果之前选的是YF-19，那这里的对手就是YF-21，反之亦然，不过无论是对付哪个都不会太轻松。战斗一开始就会和对手打个照面，SP技是肯定来不及了，只能先用导弹牵制，然后再伺机上前用格斗来打，但这样快速击破的奖励就没了，要提升评价的话可以等以后获得单发武器攻击力高的机体再来。

バーニング・スノウ

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv6 时间 10分钟

要点 测试的最后一关，其实和实战没什么区别，任务内容是清除天顶星人的残余势力，敌机都是成批出现的，用YF-19的多体攻击导弹会轻松一点，YF-21的话就只能手动切换目标了。

ドッグ・ファイト

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv6 时间 10分钟

要点 原作中很著名的一场大气层突入战，而在游戏里我们只需要全灭敌人就好了，敌机多为3个一队。有时候为了保证良好的视角，可以暂时解除锁定用第一人称视角来进行复数瞄准，这样捕捉到的目标可能会更多，不过当第一人称视角找不到敌机时，就要赶快用锁定来调整视角了。第二部分是参与イサム和ガルド的对决，如果选用的是YF-21的话，在战斗一开始它们撞在一起的时候使用SP技就能一石二鸟，同时获得两个人的快速击破奖励。

EXドッグ・ファイト

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 上一关的评价如果在S以上就会开启的EX关卡，内容是和上一关一样的，使用角色限定为イサム，并且没有僚机帮忙。因为使用的是イサム，所以第二部分要对付的只有YF-21，等他一冲上来就当头给他一个SP技吧。

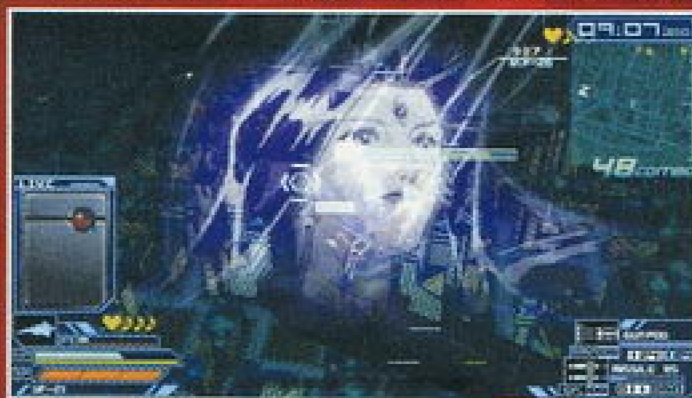


天使の歌声

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 AD2040的最后一关分为两个部分，第一部分的敌人依然是以VF-11B为主，当消灭完VF-11B后，无人战斗机幽灵X-9登场，和原作里一样它有着惊人的机动性，连导弹都非常难命中，更别说机枪和格斗了。对付它使用YF-21的话相对要轻松一点，YF-21的SP技具有极强的跟踪效果，只要距离不是太远就能保证命中，两发就能解决幽灵X-9。而用YF-19就只能老老实实用导弹耗了，SP技用了也是浪费。第二部分是BOSS战，目标是击破被シャロン控制的超时空要塞，超时空要塞可攻击的地方有有手、肩和躯干等多个部位，只有全部破坏才算击破。要注意当破坏到一定程度后，シャロン就会开始唱歌，受她的歌声影响，我方的方向操作会全部颠倒。



EX天使の歌声

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 同样是同名关卡达到S级评价才会出现的EX关卡，使用角色限定为ガルド。第二部分是关卡最难的地方，因为没有僚机帮忙吸引火力，很容易就会被漫天的弹幕击坠，建议的打法是先在靠近地图版边的位置迂回，等消灭了全部杂兵后再对母舰使用一击脱离的战法，还有一点要注意的是YF-21是有防护罩的，一定要时刻保持防护罩的状态，这可以使自己在危机的时刻捡回一条命。

AD2045

ニュ-プレリュ-ド

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv1 时间 10分钟

要点 初始的机体没有多体攻击武器，这就要靠自己手动切换目标了，对于密集的敌机，也可以切换为机器人形态近距离用机枪扫射，但仅限于那些行动缓慢的陆地机体。

セ-フナビゲ-ション

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv1 时间 10分钟

要点 这关的主要敌人是天顶星人的残余部队，敌人整体实力不强，即使没有多体攻击也不算太难，活用VF-11C的对空对地导弹可以加快过关的速度。

スピ-カ-ポッド

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv3 时间 10分钟

要点 敌人的先行部队成雁行阵的架势，贸然冲进去的话很可能就会遭到来自两边的夹击，所以最好就是在战斗开始时先从一边突破。当击破一定数量的敌机后バサラ登场，这时要保护他不被击坠，不过由于他是可以被我方锁定的，所以千万不要把他当成敌人击坠了哦。

スピリットギャル

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv2 时间 10分钟

要点 城市里的驱逐战，因为建筑物的阻挡，导弹在这里并不能发挥出很好的效果，建议使用步行战机形态用机枪将敌机逐个消灭，这关バサラ还会登场，注意他仍然是可以被锁定的，用多体攻击的时候别把他也一起瞄准了。

スピリチアファ-ム

胜利条件 回收物资

难度 Lv2 时间 10分钟

要点 当自机到达物资所在的地点后就会出现伏兵，如果对自己的回避技术没有信心的话，可以考虑先将敌机消灭一部分再来搬运箱子，不过注意出手不要太重，如果把敌机全灭了就会过关，这样回收物资的奖励就没有了。

战う女市长ミリア

胜利条件 回收物资

难度 Lv2 时间 10分钟

要点 本关的目的为驱逐侵入到城市里的敌机，バサラ在战斗的一开始就会出来搅局，因为他的存在，我们在使用多体攻击的时候要多注意有没有把他也牵连进去，如果有的话可以通过L+R来强制取消射击。当消灭了一定数量的敌机后我方援军登场，接着只要全灭敌人就能过关。

乙女のジェラシ-

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv3 时间 10分钟

要点 前半段为模拟战斗，只要击破眼前的那架モンスター就可以了，用格斗或机枪都行。接着敌机会再次侵入城市，这部分打法方面和之前的一样了，不过要注意保护好友军的三架机体。

EX乙女のジェラシ-

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv7 时间 10分钟

要点 当“乙女のジェラシー”的评价达到S级以上才会出现EX关卡，使用角色限定为ミレーヌ。EX关并没有像原来关卡那样有模拟战的部分，而是一出来就是驱逐战，而要保护的目标也比原来的关卡多。ミレーヌ的战斗能力很低，使用她的时候要活用她的技能，当她的能力得到加成后消灭敌机的速度可大大提高。

热き炎の男たち

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv4 时间 10分钟

要点 第一次的对舰队战，和天顶星人的战舰一样，巴洛达军的战舰也需要破坏舰首、舰身和舰尾才能击坠。当消灭了初期的敌人后我方援军登场，里面有我们的老朋友バサラ，同样要保护好他才能获得额外的分数奖励。之后当敌机的数量再次降到一定程度后敌方王牌机师登场，使用VF-17D的话用近距离使用SP技可以将其重创。

惑星ラクスの死斗

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv6 时间 10分钟

要点 同样是对舰队战，不过这关要过关并不难，真正的难点在于获得高评价。HP和时间的分数可提高的空间很少，就算拿到了击坠旗舰的额外奖励，分数也很难达到S级评价。其实这关的关键在于连击数，连击数分数的计算方法为最大连击数×100，所以当达到高连击时这一块的分数就会相当可观。这关赚取连击数最合适的目标就是关卡最后登场的旗舰，使用低攻击力多弹数的武器去打吧。

七色の歌エナジー

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 5分钟

要点 和上一关一样，这关也要靠连击数来获得高评价。BOSS的体积非常大而且HP非常高，是赚取连击数的好材料，战斗前把PT都投入到武器的弹数上吧，特别是机枪和连射型导弹这两种武器。

里切りと少女の泪

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 在敌方母舰内的战斗，因为场地太小，不适合使用战斗机形态，剩下的两种形态里建议选用机动性较强的步行战机形态，当然求稳的话使用机器人形态也是可以的。母舰里并没有岔路，一路深入消灭敌方王牌机师和剩余的杂兵即可过关。

宇宙遺迹のナゾ?

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv6 时间 10分钟

要点 有ミレーヌ在一旁献唱，这关基本没有难点。最后登场的两个BOSS都是老面孔了，因为没有快速击破的限制，可以先用机枪赚够了连击数后再击破，不过要注意它们会在HP低于一定程度后使用SP技。

古の亡灵

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 杂兵都是成群结队出现，用多体攻击导弹打起来会感觉非常爽快，这关敌方没有王牌机师，注意时间和无伤S评价是铁定入手的。

不意の急袭

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 关卡内容和上一关差不多，只不过敌人换成了巴洛达军，如果已经有了提高攻击力的技能就装上吧，可以加快歼敌速度。

噩梦の突入作战

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv7 时间 10分钟

要点 后期比较难的关卡之一，战斗的场地为少有的峡谷地形，任务目的为突破敌人的一层层防线，击破位于峡谷深处的BOSS。因为战斗的空间比较狭长的缘故，一些弹轨弧较大的武器很容易打在两边的悬崖上。另外回避也很成问题，光秃秃的山谷根本无处可藏，只能依靠速度来摆脱敌人的追击。这里推荐使用战斗机和步行战机形态来突围，和敌人部队正面相遇时先用步行战机进行扫射，然后在敌机反击的同时就变形为战斗机加速脱离，如此反复，如果摆脱不掉就赶紧发动SP技，依靠SP技发动过程中的无敌时间来承受掉攻击。至于最后的BOSS使用一个SP技就可解决。

EX噩梦の突入作战

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 "噩梦の突入作战"达到S评价后开启的EX关卡，内容基本上和原关卡一致，使用角色限定为マックス，并且没有僚机帮忙。使用マックス的要点为活用他的技能，这招不仅可以在关键时刻可以拿来保命，同时也是制胜的关键。

野望の第4惑星

胜利条件 到达指定地点

难度 Lv6 时间 10分钟

要点 脱出关卡，只要到达通道的尽头就能过关，但沿路有不少敌兵，最好是先将他们清除再赶路。如果在之前获得了VF-22S的话，这关打起来也没什么难度了。



ガムリンの叛乱

胜利条件　敌军全灭

难度　Lv6　时间　10分钟

要点　因为被敌人控制，这关的敌机都是友军的机体，能力上要比巴洛达军的杂兵高出一些。战斗最后被敌人附身的ガムリン登场，可以用蓄力冲刺接近然后再放SP技的方法解决。

银河に响く歌声

胜利条件　敌军全灭

难度　Lv8　时间　5分钟

要点　AD2045主线的最后一关，这关一共分为三部分，第一部分为杂兵战，全灭敌机后进入第二部分。第二部分仍然是杂兵战，只是最后多了两个我们熟悉的BOSS，用老方法对付即可。最后一部分要和敌军的BOSS对决，BOSS的体型非常大，不过可攻击的部位只有一个，用导弹或光线武器都可以对它造成可观的伤害。不过要注意当BOSS的HP低于一定程度后就会使用SP技，这招范围奇大，看到它全身泛红光的时候就要赶快变为战斗机形态全力加速脱离，不然很可能被击坠。

スピリチアドリーム

胜利条件　敌军全灭

难度　Lv8　时间　10分钟

要点　AD2045通关后追加的关卡，使用的势力是巴洛达军。这关敌人的数量不多，但是整体实力很高，以初期机体的实力是不能硬碰硬的。建议先一边迂回一边用导弹削减敌机的HP，等敌机的HP不多时再接近使用SP技。

ファイアーボンバー

胜利条件　敌军全灭

难度　Lv8　时间　5分钟

要点　敌机只有两架，但是千万不能大意，因为歌的攻击力非常高，一旦进入他们的歌唱范围就很可能瞬间被“感化”。最安全的方法就是尽量远离用导弹进行攻击，当然这要求机体的雷达性能不能太低。另外提一句，这关的获得PT比一般关卡都要多，当开启了时代解除限制后可以使用想培养的机体到这里来刷。

AD2059

クロース・エンカウンター

胜利条件　敌军全灭

难度　Lv2　时间　10分钟

要点　AD2059的第一关并不算太难，而且VF-171还有多体攻击的导弹，不是太急着过关的话可以按暂定慢慢欣赏一下BGM。



ハード・チェイス

胜利条件　敌军全灭&保护防卫目标

难度　Lv3　时间　10分钟

要点　敌人仍然是外星虫子，不过战场转为了城市。因为楼房和机体种类较多的缘故会导致视线比较混杂，战斗的时候可以多切换锁定目标以获得最好的攻击角度。全灭敌人后就可过关，另外如果成功保护目标不被击破还可以获得额外的分数奖励。

タフ・シュミレーション

胜利条件　敌军全灭

难度　Lv1　时间　10分钟

要点　虽然说是模拟战斗，但和真的战斗没区别。前期都是一些陆地机体，使用导弹可以很快清场。中后期的杂兵是和自己一样的VF-171，HP比前面的机体有一定提升，使用导弹要多攻击几次才能击落。最后出场モンスター虽然皮比较厚，但移动缓慢是它的致命弱点，可以当成是一个会移动的靶子。

シークレット・ベース

胜利条件　到达指定地点

难度　Lv1　时间　10分钟

要点　当到达指定的区域就会出现敌军的伏兵，敌机的出现位置主要集中在基地的周围，只要取得了基地上空的高度优势后杂兵就可任我们鱼肉了。注意如果没在全灭敌机前把基地设施破坏掉，就不能获得额外的分数奖励了。

ニューエアフレーム

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv2 时间 5分钟

要点 新机体的测试战斗，因为战斗的场地在城市里，一些地面机体用导弹和机枪攻击有可能会被楼房阻挡，所以当敌机位于较窄的地形时采取近身格斗的方法会比较有效率。过了关后就可以获得VF-25F了，这架机体的能力和武器都不错，着重培养的话可以一直用到这个年代完结。

デーモン・オフィサー

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 和骷髅小队的模拟战斗，战斗一开始就要面对三位王牌机师，所以整个过程一刻都不能大意。使用VF-25F的话建议将它的对单体导弹作重点改造，在SP槽还未满的时候对付BOSS级机体就靠它了。当击破任意两架机后，队长オズマ驾驶VF-25S登场，VF-25S的机动性比之前三架机要高一点，想用SP一次性解决的话就一定得靠近他才行。

オン・ユア・マークス

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv3 时间 10分钟

要点 这关按照正常打法评价只有B级左右，要获得高评价的话就不能太快击坠L型的虫子，只有L型的虫子在场，S型的虫子才会不断刷出来，这些都是获得高评价不可缺少的分数。另外友军的存活不影响分数，可以放任它们不管。

ミス・マクロス

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv4 时间 10分钟

要点 前半段是模拟战，战斗开始就要面对クラン的小队，建议先解决她的两个跟班，等有了SP后对付クラン也会轻松一点。击破了クラン的小队或时间经过了1分30秒后，虫子会再次来袭，如果是后者的话那クラン的小队会变成友军帮忙迎击，但这样击坠她们的奖励就没有了，所以还是在前半段抓紧时间击坠クラン的小队吧。



EXミス・マクロス

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 "ミス・マクロス"的评价达到S级后就会出现的EX关卡，关卡内容和原关卡差不多，只是这次要用クラン和骷髅小队进行模拟战斗。骷髅小队的组成增加了原关卡没有的ミハエル和ルカ，因此难度上提高了不少，击坠顺序建议先是ルカ、ミハエル，最后再到アルト。关卡的后半部分也是迎击虫子，能否在虫子出现前把骷髅小队三人击坠还需要一点运气成分。

ファースト・アタック

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 从这关开始敌人的数量就逐渐增多了，武器的连射数最好进行一定的改造，这样才能保证击破速度。敌人多了后攻击也开始密集起来，外星虫子的导弹的轨迹是红色的，当看到红色的气冲自己来的时候就得赶紧冲刺加连续翻翻转了。消灭了一定数量的敌机后敌方母舰登场，不过这时并不用击坠它，而是只要靠近它就可以了，不过记得到达之前把杂兵给清理掉。第二部分在母舰的内部进行，目的是找到被抓走的友军然后脱出，路上的杂兵不多，但要注意虫子们都会使用SP技。到达指定区域后原路返回就可以了，中途ブレラ会登场，直接用SP技解决掉他吧。

フレンドリー・ファイア

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 前期的杂兵战不难，注意红色的导弹即可，当看不过来的时候就赶紧变为战斗机加速逃离。关卡最后ブレラ会驾驶VF-27登场，这次的他可和上一关大不相同，战斗机形态VF-27的机动性非常高，武器的命中稍低一点就打不中，并且当他的HP低于80%的时候就会发动SP技，这时的他就会像无头苍蝇一样在场上窜来窜去，根本无法命中，惟一的办法就是远离并等他恢复了再继续攻击。当他的HP降到20%左右的时候会开始从战场上撤退，追上去给他最后一击吧。



マザーズ・ララバイ

胜利条件 消灭敌方战舰

难度 Lv7 时间 10分钟

要点 AD2059新统合军的最后一关，关卡分为两个部分，第一部分是对付敌军母舰和机动部队的混编队伍，杂兵的能力和之前差不多，用导弹的多体攻击就能胜任。比较麻烦的是母舰，虫子的母舰一共有六个部位要破坏，而且位于中间的核心部位比较隐藏，需要视角和母舰的嘴巴平行才能看见。第二部分是BOSS战，女王虫的攻击比较好躲，但是因为战斗的空间太小，导致本来没什么威胁性的攻击都躲不掉了。打法方面建议使用可以连射的武器在通道口的位置进行远距离射击，不过之前得把混绕视线的杂兵和虫卵清掉，机体方面推荐用VF-25G，因其本身狙击来福的攻击力和射程都不错，并且还有多体攻击导弹用来清杂兵。

EXフレンドリー・ファイア

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 当“フレンドリー・ファイア”的评价达到S级才会开启的EX关卡，关卡内容和原关卡差不多，使用角色限定为ミハエル。要注意虽然这关アルト会作为援军帮忙，但是我们是可以将他锁定的，千万不要把误以为敌人给击坠了，还有用复数锁定的时候也要多加小心。使用VF-25G的要点是善用它那把狙击来福，这把武器对付S型虫子一枪一个，而L型也只需要3～4枪，非常强横。

ならずもの

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 AD2059新统合军势力通关后开启的关卡，使用的是外星虫子势力。这关主要的难度还是因为机体的能力太低，一不小心就有被击坠的危险。比较不费神的打法是用飞行形态加多体导弹攻击，虽然攻击伤害一般，但胜在够安全。另外虫子的独门绝技头部激光炮打中目标后的回报非常大，一有机会就要使用。

ファステスト・デリバリー

胜利条件 保护防卫目标&敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 敌人都是冲着母舰去的，可以放心攻击，不过也不能太悠哉，否则母舰被击坠了保护目标的分数奖励就没了。最好是能记清楚敌援兵的出现位置，在一波敌机消灭得差不多后就前往下一波的出现位置待机。

统合军2059

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 10分钟

要点 一开始的几架VF-171比较简单，使用远程或近身攻击都可以。消灭它们后アルト登场，注意他的机体有隐蔽能力，一旦发动后就会从地图上消失，并且雷达上也看不到图标，只能靠肉眼再次捕捉他的位置。最后的母舰攻击看似比较夸张，但其实弹速非常慢，用飞行形态绕圈就能躲过，算是比较好对付的BOSS。



メモリー・オブ・グローバル

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv6 时间 10分钟

要点 母舰里的虫卵有敌兵保护，一旦接近它们就会出现并发起攻击，敌机种类只有L型虫子一种，不过要注意其中有一些血特别厚的，他们在HP低于一定程度的时候就还会使用SP技，因此对付它们时最好是一次性击倒，要不给它们有喘息的机会就不妙了。第二部分的对手只有VF-27一架机，看他接近得差不多的时候就用格斗系的SP技吧。

EXTRA

海と风と

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv4 时间 10分钟

要点 传统的杂兵加王牌机师的关卡，因为敌方两架BOSS机都有快速击破的奖励，所以前期要注意SP的累积，等他们一出场就用SP技轰之。机体选择方面建议使用YF-21，它的SP技是对付BOSS的利器。

苍き死斗

胜利条件 保护防卫目标&敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 关卡内容和上一关差不多，不过多了两个防卫目标，成功保护它们不被击坠有额外的分数奖励。保护防卫目标并不难，敌机出现的位置都比较单一，并不会出现两艘航母被同时攻击的情况，所以只要保证杀敌速度就可以了。全灭杂兵后两架BOSS机会逐一登场，有了前面积攒的SP，对付它们可以说不费吹灰之力。

ドッグファイター

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv7 时间 20分钟

要点 非常难的一关，这一关没有杂兵，登场的全是各个年代我方的王牌机师，光是听都觉得恐怖。选用的机体机动性方面的改造一定要加到最大，特别是速度和加速性能，除此之外还有主武器的攻击力与命中，机师技能的选择建议以保命优先，如无敌和某种武器无效之类的，关卡准备部分要注意的就只有这些，接下来进入关卡后就要靠自己了。这关想一次通过几乎是不可能的，多试几次熟悉了敌机的攻击套路和行动规律后就好。

战士との战い

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv7 时间 20分钟

要点 难度和上一关有一拼，登场的多为各年代敌势力的杂兵和BOSS机体。这关我方惟一的优势是场地开阔了，对付大型BOSS的时候可以采取打完就跑的方法，因为大型BOSS大多数都不能移动，只要距离一远它们就拿我们没辙了。至于评价方面也不用担心，只要稳扎稳打，即使没有时间部分的分数奖励评价也可达到S以上。

ヤック・デカルチャー

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv4 时间 10分钟

要点 如果说前两关的敌机配置是少而精，那这一关的敌机配置明显走的就是数量路线了，因此该选择什么机体出战大家都应该心里有数了吧。对付每一次敌方增援，可以在接近前先放两次范围攻击，这样敌机基本上就被消灭得七七八八了，接着再用机枪或格斗清理漏网之鱼。第二部分多了许多空中单位，不过问题也不大，照之前的方法对付即可。



マクロス地狱

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 没什么技术含量的一关，战斗前把机体单体攻击导弹的各项数值改满，战斗中使用战斗机形态围着母舰一直按住○键不放就可以了。

ジャイアント・エネミー

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv5 时间 10分钟

要点 各年代的敌方势力巨型BOSS各三个，只要注意不飞到BOSS火力交集的地方就不会有太大的危险，对付BOSS的方法可参照上一关的。

マクロスエ-スフロンティア

胜利条件 敌军全灭

难度 Lv8 时间 20分钟

要点 基本上就是“ドッグファイター”和“战士との战い”的混合版，把各年代的机体无论敌我全部打一次（除了部分有出场限制的机体外），别看阵容很强大，实际上这些机体都比他们原来的实力弱了不少，选用最强的机体上吧。

机体入手一览

AD2009

机体	关卡	所需评价
ディフェンダー	初期	—
VF—1D	初期	—
スパルタン	ファースト・ステップ	—
トマホーク	ブービー・トラップ	—
ファランクス	カウントダウン	—
VF—1A	スペース・フォールド	—
モンスター	ダイダロス・アタック	—
VF—1A マックス机	ロンゲスト・バースデー	B
VF—1A(F) 一条机	EXロンゲスト・バースデー	S
VF—1J 一条机	ビッグ・エスケープ	B
VF—1J(A) 一条机	カンフー・ダンディ	—
VF—1S フォッカー机	EXパイン・サラダ	S
VF—1S(F) 一条机	愛は流れる	B
VF—1J マックス机	愛・おぼえていますか	A
VF—1S(F) フォッカー机	愛・おぼえていますか	—
リガード	AD2009通关	—
ゼントラーディ兵士	AD2009通关	—
グラージ	サプライ・ブロック	—
ヌージャデル・ガー	バーミリオン・スコードロン	—
クァドラン・ロー	タイト・ロープ	—
クァドラン・ロー ミリア机	リボルト・ボドルザー	—

AD2040

机体	关卡	所需评价
VF—11B	初期	—
YF—19或YF—21(二选一)	プロジェクト・スーパーノヴァ	—
YF—19或YF—21（之前未选的一方）	AD2040通关	—

AD2045

机体	关卡	所需评价
VF—11C	初期	—
VF—17D	スピリットギャル	—
VF—1J ミリア机	战う女市长ミリア	A
VF—17S	惑星ラクスの死斗	A
VF—17S ミリア机	古の亡灵	A
VF—22S マックス机	EX噩梦の突入作战	A
VF—22S ミリア机	ガムリンの叛乱	S
ファイヤーバルキリー	银河に响く歌声	—
ミレーヌバルキリー	银河に响く歌声	—
Fz—109A	AD2045通关	—
Fz—109F	ファイアーボンバー	—
ゲペルニッチ	所有年代关卡完成（含EXTRA）	—



AD2059

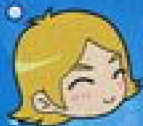
机体	关卡	所需评价
VF-171	初期	—
VF-25F	ニューエアフレーム	—
クァドラン・レア クラン机	ミス・マクロス	—
RVF-25	ファースト・アタック	A
VF-25G	フレンドリー・ファイア	B
VF-171EX	マザーズ・ララバイ	S
VF-25S	マザーズ・ララバイ	—
クァドラン・レア	キャンペーンクリア	—
バジュラ(L)	AD2059通关	—
バジュラ(S)	AD2059通关	—
VF-27	AD2059全关卡完成	—
バトル・フロンティア	所有年代关卡完成	—

EXTRA

机体	关卡	所需评价
SV-51α	海と风と	—
SV-51γ ノーラ机	海と风と	S
SV-51γ イワノフ机	苍き死斗	—
VF-0S フォッカー机	ドッグファイター	—
ブリタイ・クリダニク	战士との战い	—
グラビル	ヤック・デカルチャー	S
マクロス	マクロス地狱	S
ゴルグ・ボドルザー	ジャイアント・エネミー	—
クァドラン・ロー マックス机	マクロスエースフロンティア	—

模式开放

模式名	开放条件
ゲストパイロット成长解除	完成一个时代
チューン下限解除	全时代通关（EXTRA除外）
チューン限界解除	全关卡S评价通关（EXTRA除外）
パイロットスキル制限解除	全关卡A评价通关（EXTRA除外）
机体搭乘サイズ制限解除	完成一个时代
搭乘者固定机体制限解除	全关卡S评价通关
时代制限解除	全时代通关（EXTRA除外）
オペレーター选择开放	初始通讯员的友好度最大
オペレーター早濑未沙选择可能	三位通讯员的友好度最大
BGM选择解放	全时代通关（EXTRA除外）



空战的部分非常爽快，不需要太复杂的操作，就可以做出像原作中那种在枪林弹雨中敌我双方进行超高速角逐的场面，这是这个游戏最吸引人的地方。要说不满嘛，当然就是和“《高达战争》系列”太过雷同了，这里指的不止是操作和画面，甚至连机体的动作还有武器的射击音效都和它的前辈“《高达 战争》系列”极为相似，对于这一点，除了说是厂商想省事外，就没有另一个更合理的解释了。



刀光剑影 谁与争锋

——乱弹游戏中的兵器

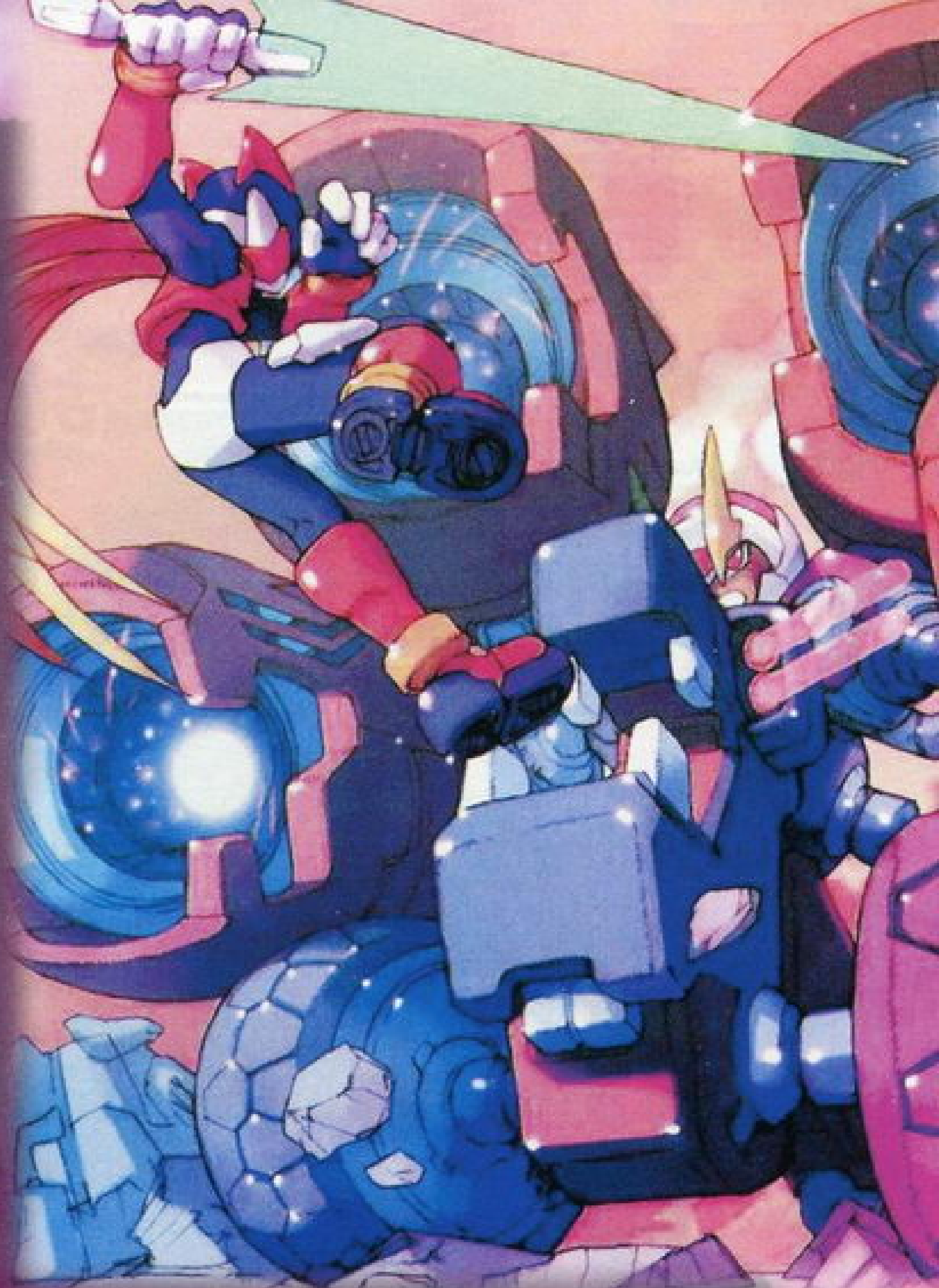
专题企划 FEATURES

文 盲先知 美编 澄香

话说玩游戏这么多年发现了一个规律：大多数游戏都是要战斗的（众人：你这不废话么）。毕竟有了激烈的冲突才能让游戏显得更加有趣。要说战斗，那一件趁手的武器是必不可少的。玩过的游戏越多，玩家见过的兵器可能就越多，手里收藏的各种神兵利器也肯定都一大把了，趁着有空的时候，让咱们一起清点清点自己的武器库，看看以前都拿到过什么好的家伙。

百兵之君——剑

剑可能是各游戏中出现频率最高的武器了，"百兵之君"这个称号可不是白叫的。这里的君字不仅有"君主"的，它更强调的是如"君子"般的气质。许多游戏里主角的默认武装就是剑，像是"《火纹》系列"的主角就大多是用剑出身，《洛克人 ZERO》里的ZERO也是整天拿把剑乱跑。就算是一贯以鞭子做武器的《恶魔城》里，也会有几作的主角忍不住会拿把剑出来耍耍帅。从这里就可以看出剑这种兵器的地位之高不是一般武器能比的。



▶ZERO与斗将的战斗。



■十字军的剑，光是剑柄上的修饰就有细致的花纹和镂空的十字图案，还镶有宝石。

为什么剑会受到这样的欢迎呢？个人推测是因为剑上各种华丽的装饰和使用时灵动优雅的动作。毕竟在各种坚实的盔甲出现之后，剑在战场上的杀伤性作用少了很多，细一点的剑在攻击别人的时候不仅可能没法造成伤害，更是容易自己折断。在这个时候，剑的出现一般就作为权力或是身分的象征，所以不管是剑柄还是剑鞘上通常都会有大量的装饰，看起来非常华丽。另外，由于剑的重量一般比其他武器要轻一些，所以剑士们的机动性就比其他武器的使用者好不少，所以动作的花哨程度也就比用其他武器时高出一个档次。看看我们中国传统的剑术表演就知道，舞剑者的动作可以快到让人完全看不清楚，龙飞凤舞的形象比舞蹈动作还要优雅华丽。

当然了，上面提到的大多是细剑，而实际上剑的种类可以说是五花八门，西方有各种大剑、细剑、弯剑，东方则有我们常见的薄刃剑。而游戏有名的剑可谓是多到数不清，随便一个游戏里都会出现各种传说中的神剑。不过有趣的是，可能是由于这些神剑大多只存在于传说中的原因，很多游戏里都会把他们搞错。拿最近的来说，像是《新·暗黑龙与光之剑》里的"光之剑"法尔西昂（Falchion），不过在历史上Falchion其实是一种刀的名字，它虽然有着柄和护手，但是它只有一面开刃，而且刃又厚又沉，与其说是剑，不如说是把砍刀。虽然用来刺的效果似乎不怎么好，但是砍起来估计会很有力道。至于为什么游戏制作人会把它当作光之剑，还作为对龙有特效的武器，这就不得而知了。



▲实际中的Falchion，虽然装饰得也挺漂亮，但是比起游戏里那把华丽的神剑还是差了不少。

另外一把经常会被弄混的剑是亚瑟王的宝剑——大名鼎鼎的湖中剑(Excalibur)。估计这把剑的传说不少人都听说过了，从湖中精灵那里接过这把宝剑的亚瑟王在传说中留下了无数的传奇故事。很多游戏里，湖中剑都会作为剑系的终极武器出现，一般都是能提高我们主角多项能力，一旦出现必然会掀起敌人之间的一阵血雨腥风(笑)。像是《Fate/老虎斗技场》里的主角之一Saber就拿着这把圣剑，当然了，在设定中Saber这位英灵本身就是亚瑟王，所以拿把湖中剑也没什么大不了的。其他一些游戏里的主角"怎么找到湖中剑的"这个问题很多时候都是个不解之谜。



▲《老虎斗技场中》的Saber和狮子Saber都手持着湖中剑。

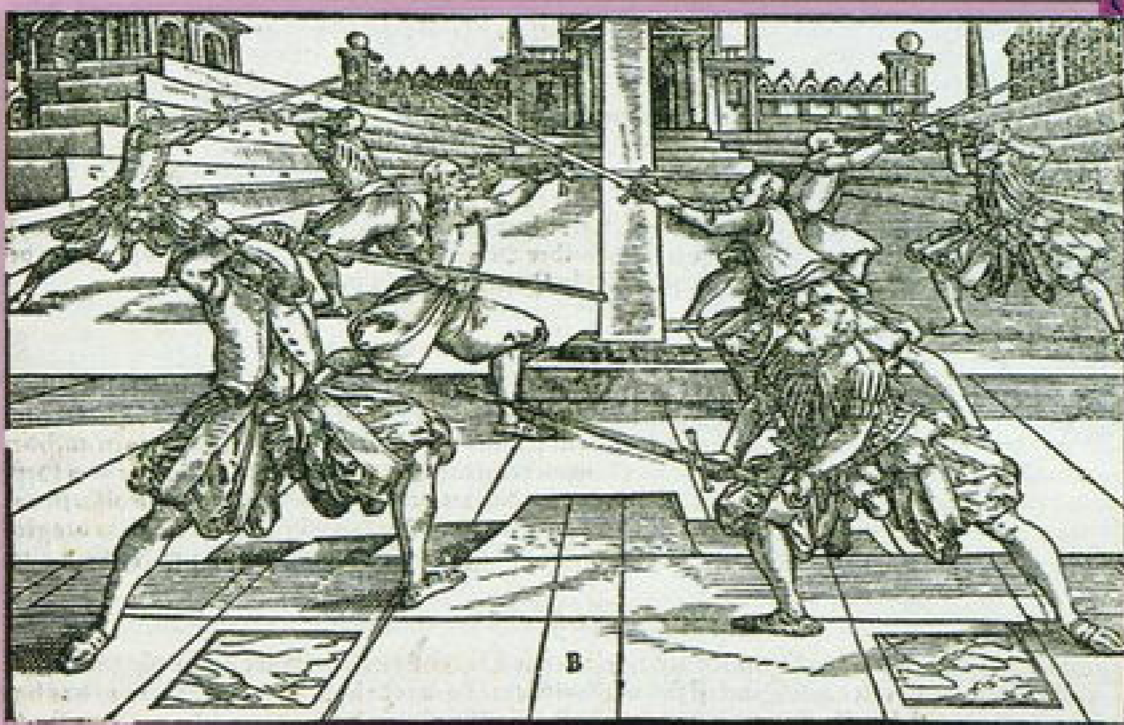
不过在获得圣剑之前，亚瑟一直佩着的另一把剑——石中剑(the Sword in the Stone)经常被人们和湖中剑弄混。其实在大多数的传说中，亚瑟从石头中拔出了石中剑证明了自己是真正的王，可是在之后的战斗中石中剑折断，他才又在魔法师梅林的指点下从湖中精灵处获得了湖中剑。不过既然是传说，那当然也有其他的版本，也有些说法是石中剑和湖中剑其实都是同一把剑，湖中精灵只是将折断了的剑修好而已。在《恶魔城 晓月圆舞曲》里，制作人就把湖中剑和石中剑混在了一起，这件在BOSS RUSH后的奖励道具从外观上看绝对是石中剑——这把剑根本就插在石头里没拔出来，主角苍真每次挥剑都带着一块大石头，敌人大多是被这石头砸死的吧。从这里就能看出其实苍真没有王者之气，连石中剑也拔不出(= =)。不过在道具栏里，这剑的名字却赫然写着"エクスカリバー(Excalibur)"，莫非制作者是想诚心气一下苍真，让他有圣剑也用不了，只能用石头砸么?



▲苍真的石中剑，能这么挥上半天石头不碎也够不容易的。

小知识

和平时我们所说的轻巧的剑不同，大剑在历史上也真实地存在过。这种剑一般都重量惊人，需要两只手才拿得动，在攻击的时候一般以劈砸为主。为了预防在攻击时卷刃，这类剑的剑刃一般都不太锋利，被这剑干掉的敌人估计多数都是被活活砸死的。从这里就可以看出《CCFFⅦ》里扎克斯的敌人都活得多么悲惨了，就算扎克斯手下留情放敌人一条生路，也大多已经把敌人砸得满头是包了(笑)。



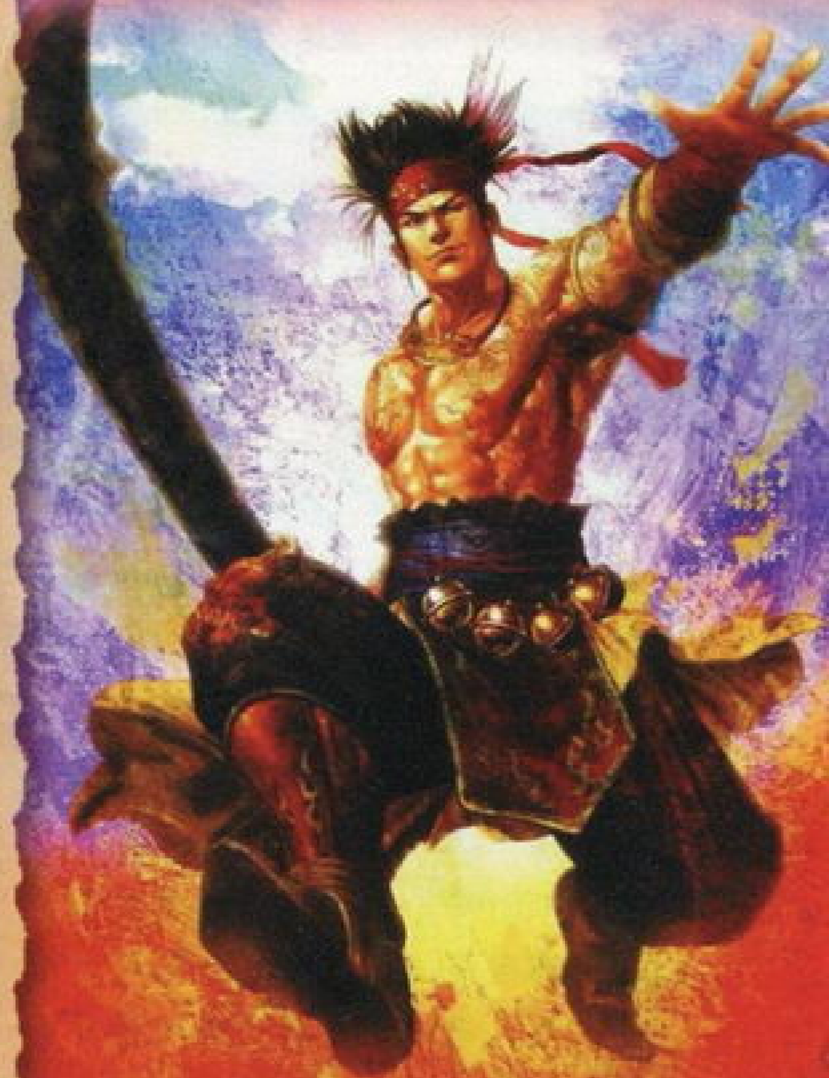
▲16世纪时的画，这些人们手中所持的大剑重量可以达到3.5公斤之重。

雄浑豪迈——刀



说起兵器，人们大多会提起“刀剑”这个词。之所以把“刀”字放在“剑”字之前，这说明了刀的使用率比剑要高很多。比起剑来，刀最早是作为人们常用的工具出现，像是指甲刀、削笔刀……不对，是原始社会里的木刀、石刀，最初一般都是劳作之用，后来在狩猎动物的过程中，刀才逐渐变成了武器。作为武器，刀的制作很简单，说得夸张点，找个铁片磨一磨就能当刀用。（某刀匠：你瞎说什么？）由于制作工艺相对简单，生产周期也短，所以刀成了古代部队里的量产型武器，大量士兵都会带着刀投入战场。

在过去的武侠小说中有一种说法：“剑是君子所佩，刀乃侠盗所使”。所以我们看到行走江湖的大侠多是用剑，而反角们倒是用刀的多。在游戏中用刀的人也不怎么多。这些刀客要么是我方的一些偏门职业，要么干脆就是敌人。和剑相比刀比较没有主角相，所以在游戏里露脸的机会就相当少，尤其是很少见哪个游戏的主角会拿刀。不过可不要因此而小看刀的地位，不信的话小心吃上咱关二爷一刀！如果说剑是地位的象征，那刀就力量的象征。相对于又轻又薄的剑，刀的刀身一般比较厚，重量上也沉一些，所以刀的招式多是大开大阖，用自己的力量压制住敌人，显得非常豪迈霸气。在攻击之余，厚重的刀身还能提供防御能力，这么好用的武器在游戏中不被人重视，实在是太屈才了。看看人家《无双》里的吴家甘宁甘兴霸那一把大刀用得酣畅淋漓，把速度和力量很好地结合在了一起。再看魏家的独眼猛将夏惇，一柄大刀霸气十足。当然蜀国也不会示弱，关羽关二夜手持青龙偃月刀的英姿就有如天神下凡，这个英武的形象一直到现在还留在人们心中。



虽说刀在中国的地位略低，但是在日本，单面开刃的武士刀（カタナ）却是武士们的象征。我们玩到的游戏中只要出现了日本武士，那武士刀绝对是少不了的。像是前一段推出的游戏《侍道》里，我们的主角就可以收集多达50种的刀具，让很多对日本刀具感兴趣的玩家乐此不疲。由于武士刀本身比较美观而又有气势，所以在一些和古日本没什么关系的游戏里制作人也会加入一些武士刀的元素。像是“《FFⅦ》系列”的最终BOSS萨菲罗斯就手持一把武士刀。这把相传是妖刀的“正宗”是如何流传到老萨手中的我们不得而知，但是看看老萨飘逸的银发和细长刀锋的组合活脱脱就是一个“帅”字，制作人加入这么一把“穿越”武器的目的我们也就明白了。时至今日，玩家们提到《FFⅦ》大多都会想起萨菲罗斯，其人气大有盖过主角之嫌，这里面的缘由除了他那超强的实力外，这倾倒众多少男少女的外貌也是必不可少的，武士刀在其中可以说是起到了画龙点睛的妙用。





▲被誉为“民工刀”的斩破刀，制作简单，威力巨大，价格实在，童叟无欺。

另外一个日本刀大放异彩的游戏是“《怪物猎人》系列”，从2代开始，游戏中增加了一种名为“太刀”的武器，这种几乎比猎人身高还长的武器既有着出众的攻击力，又让使用者可以灵巧地作出各种动作，而使用时的动作也是飘逸潇洒，难怪登场不久就获得了巨大的人气。在国内流行的对战平台上来看，太刀的使用率是所有武器里最高的，菜鸟能用太刀猎杀掉用其他武器打不过的怪物，而老手则用太刀来追求“最速”、“无伤”等极限挑战，可以说它是种“老菜皆宜”的武器。和游戏中那拉风的长刀不同，现实中的普通太刀一般都不到1米长，只有一些特殊的“野太刀”才能达到游戏中的那种长度。不过要真是那么长的话，使用起来肯定不可能象游戏里的猎人那么灵活，都不用说让人连砍N刀了，拿着那样的长刀在地上翻滚一下估计都会被刀绊个跟头（=_=）。

小知识

看《水浒传》时经常可以看到书里的英雄手提一柄朴刀上路，当时就一直抱有疑问：这朴刀究竟是啥玩意？看着小说里行走江湖的英雄个个都喜欢带着这种刀，打起仗来有时候也直接拿着朴刀上阵，让人不能不好奇。据资料记载，朴刀大概有一米来长，刀刃的长度大概是总长的一半，它和普通大刀的区别是朴刀的刀柄比较长，差不多是刀总长的一半。朴刀去了柄之后就是普通的农具，装上长柄就能当武器，具有隐蔽性好，杀伤力强等优良特点，实在是居家旅行常用必备之利器啊（笑）。



▶据说是义和团所使用过的朴刀，因为这个，朴刀也曾被成为“义和刀”。

冷酷之锋——枪



和上面两种有装饰、日常作用的兵器不同，矛的作用几乎完全是军事的，大家应该看不到哪位农民伯伯或是工人叔叔在种地上班时扛着矛吧(笑)？俗话说"一寸长，一寸强"，在战斗里，长兵器的攻击范围比短兵器长上不少，这就提高了杀敌的效率。尤其是在步兵对骑兵的战斗里，一群举着长矛的步兵能让冲锋的骑兵望而却步。当然了，为了对抗这样的步兵，骑兵可能就会配备更长的矛……

说到矛，就要提起枪，很多时候这两种兵器都是不做区分的，对于我们玩家来说，它们之间也没什么太大的区别。在中国，矛和枪的主要区别是在于制作的材质和使用方法。矛一般以硬木或金属制成，整体质地比较硬，攻击的时候以戳刺为主；而枪整体弹性比较高，可以在一定程度上弯曲，所以可以作出一些挥和弹的动作。不过最直观的说法还要数游戏里的表现，像是在《三国》中，作者描写的张飞使用的是丈八蛇矛，而赵云用的则是银枪，所以在"《无双》系列"的动画中我们大多可以看到，赵云用枪在地下一撑一弹跃上空中，动作轻灵；而张飞则是拿着自己的蛇矛把敌兵刺穿，显得相当有力。而在西方，矛(Spear)和枪(Lance)的区别则和中国不太相同。西方的矛一般体积略小，整体轻便，可以用来投掷；而枪则是骑士们装备的沉重武器，因为它太重太长，在一次冲锋过后骑士们可能就直接扔掉它改用其他武器了。

《怪物猎人》中的长枪就比较名副其实，它的长度确实和历史中存在过的长枪相符。不过这么长的武器让徒步的猎人来拿一定会感觉很重，怪不得手持长枪之后猎人们就走不快了。其他游戏中枪也一般是比较笨重的代名词，像是在最近几作武器丰富的《恶魔城》里，枪类武器的硬直就一般比较大。当然了，玩家的机动性不是白牺牲的，《怪物猎人》里的长枪有着最好的防御性能，而且在"回避性能"系列技能的支持下也有着不俗的回避能力。



▲虽然长度很长，但长枪的攻击范围却是数一数二的窄，毕竟它的攻击就一个动作——戳。



说到游戏中的名枪，除了中国古代名将们的兵器外，其他出名的枪、矛并不多。个人印象比较深的是"《恶魔城》系列"的阿鲁卡多之矛(Alcarde Spear)。早在MD的《血族》中，埃瑞克·雷卡德就手持阿鲁卡多之矛奋战于恶魔城之中。而在SS版的《月下》中，阿鲁卡多自己也能使用这把矛，只不过使用的动作和其他双手大剑类武器没什么区别。到了NDS版的《废墟肖像》中，我们的主角乔纳森也可以从埃瑞克手中接过这把长矛。作为在游戏中后期出现的武器，阿鲁卡多之矛的攻击力不俗，攻击距离也非常长，还是很实用的。要是扯得远一些，元祖高达RX-78还有一柄光束长矛，在《机战AP》里，这把长矛不仅有着移动后1～3格的射程，使用时还没有任何消耗，可以说是相当实用的武器，可惜其机师阿姆罗是以射击见长的(=_=)。

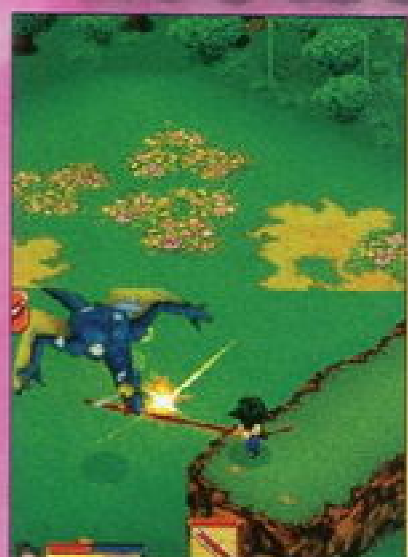




行云流水——棍



棍是种相当有代表性的中国武器，它常由白蜡木制成，整体弹性十足。耍棍者的动作多是如行云流水般连贯性十足，欣赏起来非常美观。棍法中，武者不仅会用棍子本身来攻击，更会将自身的拳法腿法融入棍法之中，让对手防不胜防。棍的招术可挥可刺可打可格，可以说是变化万千，让人眼花缭乱。除了概念中的长棍以外，双节棍、三节棍等武器也算是棍类，其中由李小龙发扬光大的双节棍可谓是人尽皆知了。还记得GBA《双截龙》里的双节棍吗？虽然它攻击范围不大，但是攻击速度比较快，还是相当好用的。虽说三节棍比较少见，但在《机战AP》里，号称空手道达人的龙崎一矢所驾驶的斗将戴莫斯倒是经常摸出条三截棍来用，这实在是不符合他的称号啊(笑)。



说到了棍，大家一定会想到我们孙悟空孙大圣的如意金箍棒。这根定海神针变化万千，也在不少游戏里露过脸。刚推出不久的《龙珠DS》里，小悟空就拿着他的如意棒展开了冒险。小悟空如意棒不仅能用来和敌人战斗，更是能够伸长、旋转来解开一些谜题。看过原作动画、漫画的玩家一定被游戏感动得泪流满面了吧？在预定11月发售的《无双大蛇 魔王再临》里，孙大圣也会加入那混乱激烈的战斗中，据游戏的PS2版来看，孙大圣的招式非常花哨，金箍棒所到之处敌人无不丢盔卸甲，爽快感十足，真想早点玩到PSP版啊。

当然了，西方也有棍棒类武器，不过他们的棍棒(Club)却往往是一头大一头小的棒槌，更多的时候人们还会在上面钉上铁钉尖刺制成狼牙棒，用起来可以说是一点美感都没有。多数游戏里用这种玩意的都是一些山贼强盗之流，完全就是反派专用的武器。不过在一些传说里，德鲁伊是不用使用带尖带刃的利器的，所以普通的棍棒成了他们惟一可以使用的武器。

其实在西方，棍更多是以"魔杖"这个身分出现(中国古代的仙人们似乎比较爱用剑)。看上去是一位柔弱不堪的女子，但是在举起魔杖念出几句咒语之后就能毁灭敌人，这些魔法师每天把自己的魔杖带在身边。要问起为什么要把棍子当成是施法的工具，这其中大概有两个原因。一是人们认为具有魔法的大法师一般都是年长而睿智的老人，既然是老人家，那出门行走拄着拐杖就很正常了。这样一来，人们自然会相信这棍子中也蕴含着魔力。第二个原因则是处于游戏中的平衡性考虑，要是魔法师们既能用魔法，又能拿着剑上去砍人，这就太霸道了点。比如在《梦幻之星 携带版》里，大法师这个高级职业虽然魔法强劲，但是却无法使用像是长剑、激光炮等威力大的武器，而其打击系的技能更是被限制在10级以下。其他游戏里也大多是这样，拿着魔杖的角色一般物理攻击能力都强不到哪去，中国各种棍法的威力估计很难在游戏中被人注意到了。



■《老虎斗技场》里的魔法少女之一"幻想之月"，手里的魔杖也是月亮主题的。

小知识

《水浒传》里另一样让人有点好奇的东西是哨棒。据说哨棒长度并不长，一头空心，吹它的时候能发出恐怖的声音，可以驱散野外遇到的猛兽，同时它也能挑挑行李，当当拐杖。在旅行的时候是种很实用的物品，武松在回家的时候就带着哨棒。不过哨棒虽然功能多，但是当武器用可能还是不太合格，武松在遇到老虎一着急把哨棒打到了树上，结果哨棒应声折断，可见这东西也不怎么结实。不过就是因为这哨棒的折断，武松才用双拳打死了猛虎，可以说他的英名全靠这折断的哨棒才得以实现啊。(作者被人拖出去打……)

神龙出水——鞭

虽然鞭子是我们司空见惯的物品，但是在当作武器讲时，它就和我们平时所说的可能不太一样了。中国古时所说的鞭通常被分为硬鞭和软鞭两种。硬鞭在现在已经基本看不到了，这东西说得简单点就是两根铁棍，不过人们在上面铸出了一些棱和角用来加强打击的效果。在经过发展之后，人们发现把一截一截的金属用铁环链接起来后，不仅杀伤力很强，更是让整件兵器灵活了许多，软鞭就这样诞生了。软鞭的头部一般有一个镖头，而尾部则有握把，中间部分由数量不等的节连接而成，像是平时所说的三节鞭、九节鞭等武器构造都是这样的。



▲不信自己数数是不是九个节？

习武之人之间流传着一句话："宁练刀剑，不练钩鞭"。这里的鞭指的就是软鞭，因为它的节比较多，尤其是最前端的镖头为了增大杀伤力一般都比较重，挥舞起来不好控制，在练习的时候很容易伤到自己。虽然不知道《世界树迷宫》里的暗黑猎人和中国有什么渊源，但是这位猎人MM手里拿的俨然就是九节鞭，九个金属节一个不少，连镖头和握把都一模一样。虽然在游戏里鞭子的攻击力一般，但是独有的可封印敌人行动的技能是非常可贵的，很多BOSS战中封住了BOSS的某个魔法或技能就已经赢了一半。另外，鞭独有的即死技能对很多BOSS都能产生作用，只要玩家能把BOSS头、手、足全部封印就能直接秒杀，是刷BOSS拿素材时必备的技能啊。

说到鞭，那不提一下大名鼎鼎的"吸血鬼杀手"实在是过意不去。（羽纹：你看你都说了几次《恶魔城》了！盲先知：谁让咱最喜欢这个游戏呢，而且它内涵这么丰富，多讲讲也没坏处嘛。）作为"《恶魔城》系列"的核心关键词之一，吸血鬼杀手（Vampire Killer）是游戏中具有封印吸血鬼能力的一条鞭子，从初代《恶魔城》开始，这根鞭子就和游戏结下了不解之缘。不过奇怪的是，虽然设定中每一作的鞭子都是同一根，但是在不同的作品中鞭子的表现却大不一样。初代中西蒙刚登场时的武器怎么看都像是条皮鞭，而在城中获得了强化道具后它才变成了金属材质，并且先端有个很大的锤头，与其说是鞭不如说更像流星锤。而在GBA的《月之轮回》里，这鞭子则彻彻底底变成了条皮鞭，连打在敌人身上的音效也像是皮鞭抽过。不过在大多数作品里，吸血鬼杀手则是一根普通的钢鞭，根据使用者的不同会有一些细节上的变化。像是在《苍月十字架》里，尤里乌斯就会伸出手让鞭子向各方向移动的技巧（按住A不放再控制方向），而在《历代记》里，里希特的则能让鞭子伸长少许（挥鞭时连按两下方向），看来这根圣鞭里蕴藏的秘密远没有看上去那么简单，说不定等到主机机能再进化，系列发展下去，它还能玩出点别的新花样。



▲除了德拉古拉伯爵和死神以外，里希特恐怕是系列中登场率最高的角色了。



▶《白夜》的原画，明显看到这鞭子是皮质的，可是在游戏里……

百步穿杨——弓

作为远程武器，弓弩有着其他冷兵器望尘莫及的射程，古代的弓射程视射手的臂力而定，一般都可以达到100米。而弩由于有簧的机构，射程则会更远一些。这些远程武器是战场上不可缺少的要素，很多指挥官都会先命令远程部队对敌人展开打击后，再让步兵或骑兵冲锋陷阵。中国古代的"飞将军"李广就是位使弓的好手，许多传奇故事都被后人津津乐道。像是前一段时间流传的一个对子"李广射石，弓虽强，石更硬"就让很多人又记起了李广的事迹。



在游戏里，弓也是不可缺少的。像是在"《火纹》系列"里，作为初期就有的远程武器和对空中单位的特性武器，弓手们能发挥出很强的战略意义。像是将军这样在转职后可以用弓的职业也因为有了弓而拓宽了打击面。另一个能体现出远程战略性的游戏是《FFTA2》，游戏里人类和埃维拉族的弓箭手都很实用，他们不仅有蓄力、连射等强化攻击力的招术，更有提高自身命中率、限制敌人行动的辅助技能，往往敌人还没冲到我们面前就已经被弓箭手们射得七零八落了。

在其他类型的游戏里弓的表现又如何呢？举例来说，《怪物猎人》比较强调武器之间的区别，说得夸张一些，两种不同的武器就好像在玩两个不同的游戏一样，这一点在弓弩与众近身武器的对比中可以清楚地看到。枪手们不仅防御力比剑士低上许多，在单发的攻击力上也有一定的劣势。不过远程的好处就在于玩家可以忽视怪物的部分攻击，所以整体上造成伤害的数量可能也不输给剑士。尤其是在对付老山龙、铠蟹这类"靶子"型怪物的时候，用弓来打就非常省心省力。像是水龙、迅龙这样弱点明显的怪物也很容易用重弩来对付。而在"《塞尔达》系列"里，弓箭很多时候都是作为解谜的关键要素存在，在战斗中倒是不怎么当作主武器来用。



▲霸弓绝对是刷老山龙素材时必备的武器，至少它不会让玩家因为一时分心就被龙踩死……



不过说起来，游戏中给我印象最深的弓并非是战略或是动作游戏，而是PSP上的《啪嗒嘭》。在玩家发动了Fever之后，站在后排的弓箭嘭们就会射出雨点一般密集的箭雨，那份气势给我留下了深刻的印象。《啪嗒嘭2》离我们已经不远了，不知道新作中那些可爱的弓箭嘭们还会不会有这么出色的表现了呢？

小知识

射箭是奥运比赛项目之一，在这一届奥运会的射箭比赛上，我国选手获得了不少突破，尤其是女子个人赛上，我国选手张娟娟的出色发挥让她一举夺下冠军的宝座。和古代的弓不同，现在比赛用弓上的装置很多，像是防震器、指示器等部件，但是比赛规则规定这些部件都不能有辅助瞄准的作用。

人类的历史就是战争的历史，人们为了互相争斗而发明了大量的冷兵器。虽然这些武器现在早已被废弃，但其中蕴含的文化却是可以流传下来的。而在现在，游戏这种虚拟娱乐的盛行也让这些冷兵器更频繁地出现我们的视野里。之所以会写这样一篇文字，就是因为最近在编辑部每天都在玩《刀魂》。看着里面每位角色手拿兵器各怀绝技的样子，就对这些冷兵器产生了极大的好奇心。不知道看了这篇小文之后大家有没有什么收获呢？欢迎来信和我们一起探讨。

文 PM525 神月彩云
编 马修
美编 咕噜

研究中心 RESEARCH CENTER

口袋妖怪 白金

ポケットモンスター プラチナ

NDS	Nintendo／Game Freak	RPG	2008年9月13日	日版
	1～8人	1Gb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

继上辑的攻略研究后，本辑我们为大家继续带来《口袋妖怪 白金》的相关研究。相信读者朋友们拿到这本书时，差不多都已经将本作通关了。不过《口袋妖怪》的通关从来都只是游戏的一个开始，让我们一起来发掘《口袋妖怪》世界的乐趣吧！

全定点教学技能

在《口袋妖怪 白金》中增加了三处定点教学小屋，可以通过使用红（あかいかけら）、蓝（あおいかけら）、黄（きいろいかけら）、绿（みどりのかけら）四种颜色的碎片让精灵学会曾经无法拥有的全新技能。碎片可以通过很多方法得到，比如在地图上拾得或是使用探宝机找到。其最主要的取得途径是通过地下世界挖掘得到，赶快拿起探宝套装去地下世界吧！

此外还有两个得到碎片的好方法，其中一个是每天前往大湿原。与入口右边的训练师对话可以得到一块随机颜色的碎片，记得要买门票进入大湿原才行。

另外一个办法是从白岱森林入口左边的水道向上前进来到塔塔拉炼钢厂（タタラせいてつじょ），在中央的熔炉边与厂长用星之碎片（ほしのかけら）可以换取四色碎片各一块。星之碎片除了同样可以在地下世界挖掘到外，还可以通过在美央市（ミオシティ）垂钓海星星（No.120 ヒトデマン）得到。野生海星星有一定机率携带，可以使用精灵球捕获或是直接使用技能偷取。





定点教学小屋一



地点：212号道路上沼泽地带中央的小屋

可以用碎片习得的技能

技能名	中文名	类型	属性	威力	命中率	PP	红	蓝	黄	绿
ダイビング	潜水	物理	みず	80	100	10	2	4	2	—
れんぞくぎり	连续切	物理	むし	10	95	20	—	8	—	—
こごえるかぜ	冻结之风	特殊	こおり	55	95	15	—	6	—	2
かみなりパンチ	闪电拳	物理	でんき	75	100	15	2	6	—	—
ほのおのパンチ	火焰拳	物理	ほのお	75	100	15	2	6	—	—
れいとうパンチ	冷冻拳	物理	こおり	75	100	15	2	6	—	—
あやしいかぜ	怪风	特殊	ゴースト	60	100	5	—	6	—	2
エアカッター	真空斩	特殊	ひこう	55	95	25	2	4	—	2
しねんのずつき	思念头锤	物理	エスパー	80	90	15	—	4	4	—
しんくうは	真空波	特殊	かくとう	40	100	30	2	4	—	—
トリック	戏法	辅助	エスパー	—	100	10	—	4	4	—
はたきおとす	打落	物理	あく	20	100	20	4	4	—	—
ふいうち	突袭	物理	あく	80	100	5	—	6	2	—

定点教学小屋二



地点：金岬市（キッサキシティ）最右上角的小屋

可以用碎片习得的技能

技能名	中文名	类型	属性	威力	命中率	PP	红	蓝	黄	绿
いびき	鼾声	特殊	ノーマル	40	100	15	2	—	4	2
うらみ	恨	辅助	ゴースト	—	100	10	—	—	8	—
てだすけ	帮手	辅助	ノーマル	—	—	20	2	—	4	2
こうごうせい	光合成	辅助	くさ	—	—	5	—	—	2	6
でんじふゆう	电磁场	辅助	でんき	—	—	10	—	2	4	2
とっておき	留存	物理	ノーマル	130	100	5	—	—	—	8
スピードスター	流星	特殊	ノーマル	60	—	20	—	2	2	4
さわぐ	吵闹	特殊	ノーマル	50	100	10	—	—	6	2

定点教学小屋三



地点：求生地带（サバイバルエリア）右上角一处需要使用“攀岩”爬上去的山坡

可以用碎片习得的技能

技能名	中文名	类型	属性	威力	命中率	PP	红	蓝	黄	绿
どろかけ	泼泥	特殊	じめん	20	100	10	4	4	—	—
ころがる	滚动	物理	いわ	30	90	20	4	2	—	2
ばかぢから	蛮力	物理	かくとう	120	100	5	8	—	—	—
アイアンヘッド	铁头	物理	はがね	80	100	15	6	—	2	—
アクアテール	水尾巴	物理	みず	90	90	10	6	—	—	2
いえき	胃液	辅助	どく	—	100	10	4	—	2	2
がむしゃら	莽撞	物理	ノーマル	—	100	5	4	—	4	—
げきりん	激鳞	物理	ドラゴン	120	100	15	6	—	2	—

技能名	中文名	类型	属性	威力	命中率	PP	红	蓝	黄	绿
げんしのちから	原始力量	特殊	いわ	60	100	5	6	—	—	2
シグナルビーム	信号光线	特殊	むし	75	100	10	2	2	2	2
だいちのちから	大地力量	特殊	じめん	90	100	10	6	—	—	2
ダストシュート	尘埃喷射	物理	どく	120	70	5	4	2	—	2
たつまき	龙卷	特殊	ドラゴン	40	100	20	6	—	—	2
タネばくだん	种子爆弹	物理	くさ	80	100	15	4	—	—	4
てっぺき	铁壁	辅助	はがね	—	—	15	4	2	2	—
とびはねる	飞跃	物理	ひこう	85	85	5	4	—	2	2
ねっぷう	热风	特殊	ほのお	100	90	100	4	—	2	2

非主线要素追加研究

家具价格表

在通关后，当我们有了自己的别墅后，就要不停地为其添购家具了，相信此时很多玩家仍在把游戏里赚到的钱用在精灵球、回复剂、努力值增加剂等必备品上，尚无暇顾及这些家具，但有盈余的话还是添置一下吧，这里列出价目表给各位一个参考，虽然家具的价格不菲，但可都是一次投资，长久拥有的。

おおきいソファ	大沙发	120000
ちいさいソファ	小沙发	90000
ベッド	床	187000
ナイトテーブル	床头柜	58000
テレビジョン	电视机	220000
オーディオセット	音响	160000
ほんだな	书架	150000
ラッグ	柜子	127000
ハウスプラント	盆栽	120000
パソコンデスク	电脑桌	168000
オルゴール	八音盒	25300
ポケモンぞう	精灵像	150000

特别壁纸

◀登录口袋妖怪俱乐部（www.pokemon.jp），进入其主页的トレーナーズルーム。

▲选择图中的ボックスかべがみ。

■输入在自己游戏中的训练师卡 ID。

▲挑选一张喜欢的壁纸，选择它下方的あいことば。另外壁纸还提供两种大尺寸供电脑使用。

テレビの感想はこの「あいことば」

だれ　ハッピー

テレビへの意見はこの「あいことば」

ひらいしん　ぼうおん

⑤

▲之后系统会返回一串密码，来到长寿市的电视台，在三楼与正下方的那名男子对话。他会要求输入二组密码，将上面得到的密码输入即可。



▲如图所示即能设置新壁纸了。



▲赶快将这个方法告诉朋友，与他们一起分享吧！

训练师星星数取得条件

1.通关后自动追加
2.集齐精灵图鉴
3.绿城选美全冠军制霸
4.地下世界与朋友通信拔旗 50 次
5.战斗塔 100 连胜达成

祝愿所有口袋玩家早日达成五星目标，早日成为最优秀的训练师！

战斗开拓区



当年《绿宝石》备受好评的战斗开拓区，毫无意外地登陆了《白金》。从战斗地带（ファイトエリア）正上方即可来到全新的战斗开拓区，第一次来时，门口的小姐会帮助升级战斗记录器（バトルレコーダー）。未来在战斗记录器中除了可以查看战斗录像外，还能收集 5 个场馆的贴纸和 BP（战斗点数）。

战斗开拓区默认规则如下

1.不允许使用种族超过600的精灵以及各作的神秘精灵（151、251、385、386、491、492、493）。
2.不允许使用相同的精灵。
3.不允许精灵携带相同的道具。
4.战斗中不能退出，特别情况下请使用“やすむ”进行临时存档。
5.选择“リタイア”可以退出比赛，直接切断电源等同为自动放弃。
6.战斗开拓区中遇到的精灵都不会记录到图鉴中，从敌人身上偷来的物品不会保留。

战斗舞台（バトルステージ）

难易度： ★☆☆☆☆

战斗规则：使用 30 级以上的同一只精灵打败所有属性的精灵各十次，每场战斗结束后回复体力，允许携带道具进入。每种属性各有“RANK 1”至“RANK 10”这十个等级，对手精灵的等级会随RANK 的高低进行调整。每场战斗中训练师手持一个精灵，十场战斗为一周，每周胜出后可以得到 BP 作为奖励，每次战斗时可以选择任意属性战斗。

第一次达成50连胜时，战斗舞台馆主会前来进行挑战，战胜后可以得到银色贴纸和20BP。当将所有属性都打完时，馆主会再次登场，战胜后可以得到金色贴纸和20BP。此后带着同样的精灵再次进入时战绩仍然保留，只需打每种属性的RANK10即可。由于这里的战斗为1对1的单挑，精灵可以装备打击面较广的技能。配合专爱头巾（こだわりハチマキ，物理攻击×1.5）和专爱眼镜（こだわりメガネ，特殊攻击×1.5）能带来超乎意料的效果！不过，特别需要小心在进行虫系和鬼系的战斗时会有鬼蝉（NO.292 ヌケニン），配招时要特别注意。



战斗城堡（バトルキャッスル）

难易度：★★☆☆☆

战斗规则：使用三只精灵进行战斗，每场战斗结束后不会回复体力，不允许携带道具进入。每场战斗中训练师手持三个精灵，七场战斗为一局，每局胜出后可以得到BP作为奖励。每场战斗结束后可以得到一定的CP值，CP值的数量根据我方打倒对方的速度来确定。CP值可以用来在战斗城堡消费，除了回复体力、PP外还能用来查看对手的精灵、购买道具等。

第一次达成20连胜时，战斗城堡馆主会前来进行挑战。战胜后可以得到银色贴纸和20BP。48连胜时，馆主会再次登场。战胜后可以得到金色贴纸和20BP。如果只是单纯为了得到金色贴纸的话，可以将CP在最后一局用掉。这样难度就会大大降低。



附：战斗城堡专有菜单

主菜单		
じぶん	自身	
あいて	对手	
たいせん	战斗	
パス	换对手	50CP

自身菜单	
かいふく	回复
レンタル	装备
つよさ	查看能力
わざ	查看技能
とじる	关闭

回复菜单		
HP かいふく	HP 回复	10CP
PP かいふく	HP 回复	8CP
すべてかいふく	全部回复	12CP
ランクアップ	等级提升	100CP

装备菜单		
きのみ	装备树果	
どうぐ	装备道具	
ランクアップ	等级提升	100CP

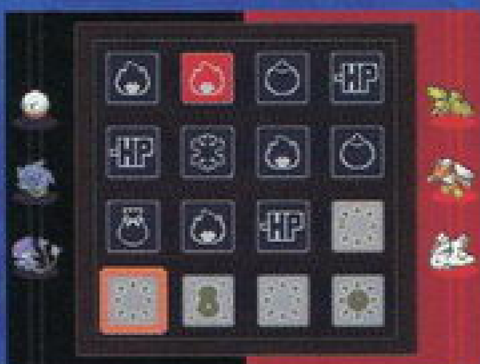
对手菜单		
しらべる	查看精灵	1CP
れべる	修改等级	“＋5”1CP “－5”15CP
じょうほう	查看能力	“つよさ”2CP “わざ”5CP “ランクアップ”50CP
とじる	关闭	



战斗轮盘（バトルルーレット）

难易度：★★★☆☆

战斗规则：使用三只精灵进行战斗。每场战斗后可以回复体力，不允许携带道具进入。每场战斗开始前会随机出现一些事件，蓝色代表施加于我方；红色代表施加于对手；白色为双方共同影响。每场战斗中训练师手持三个精灵，七场战斗为一局。每局胜出后可以得到BP作为奖励。这里的事件图标都比较容易理解，其中异常状态类的睡眠、冰冻施加于一只精灵；烧伤、中毒、麻痹、HP下降为施加于全队精灵。道具类有好有坏，如



连胜数	所得贴纸	馆主精灵
20	战斗城堡银贴纸（キャッスルバトラーの コクラン＆カトレア）	エンペルト＆ムクホーク＆ヘルガー
48	战斗城堡金贴纸（キャッスルバトラーの コクラン＆カトレア）	エンペルト＆エルレイド＆エンテイ

连胜数	所得贴纸	馆主精灵
20	战斗轮盘银贴纸（ルーレットゴッデスの ダリア）	チャーレム&ルンパッパ&ヨノワール
48	战斗轮盘金贴纸（ルーレットゴッデスの ダリア）	バシャーモ&トゲキッス&サンダー

果不想冒险还是别抽了。白色事件中最有用的莫过于圆形回车标记，可以直接PASS本轮战斗。双向箭头的作用是交换双方精灵，尽量别抽这个。

第一次达成20连胜时，战斗轮盘馆主会前来进行挑战，战胜后可以得到银色贴纸和20BP。48连胜时，馆主会再次登场，战胜后可以得到金色贴纸和20BP。这里的战斗关键在于充分利用轮盘中出现的事件，在熟练后便可以将需要的事件轻松按出来。



战斗塔（バトルタワー）

难易度：★★★★★

战斗规则：使用三只精灵进行战斗。每场战斗后可以回复体力，允许携带道具进入，正统的PM对战场馆。每场战斗中训练师手持三个精灵，七场战斗为一局，每局胜出后可以得到BP作为奖励。

第一次达成20连胜时，战斗塔塔主前来进行挑战，战胜后可以得到银色贴纸和20BP，另外如果回自家豪宅的话可以购买新雕像。48连胜时，馆主会再次登场，战胜后可以得到金色贴纸和20BP，参加战斗的精灵可以得到1个纪念蝴蝶结。从第五轮开始，训练师手上将出现大量神兽和亚神兽。

最右边的柜台可以从任天堂Wi-Fi中心下载热门战队进行挑战，共有十个等级。每次晋升等级时都可以将自己的战队上传到网上供世界各地的口袋玩家挑战。



战斗工厂（バトルファクトリー）

难易度：★★★★★+



战斗规则：使用三只精灵进行战斗，每场战斗后可以回复体力，并可从前一轮对手的三只精灵中交换一只，不允许携带自己的精灵进入。这是难度非常高的场馆，除了要有过人的技术外，运气也占了非常大的重要性。每场战斗中训练师手持三个精灵，七场战斗为一局。每局胜出后可以得到BP作为奖励，每场战斗开始前研究员会进行提示，并询问是否需要更换精灵。前期研究员会告诉我方对手携带了什么精灵以供我们做出判断，中期时改为提示一只精灵和一个技能，后期则变为只提示对方某只精灵的属性。

第一次达成20连胜时，战斗工厂馆主前来进行挑战，战胜后可以得到银色贴纸和20BP。48连胜时，馆主会再次登场，战胜后可以得到金色贴纸和20BP。

最后提示一下：战斗开拓区全制霸后，训练师卡上是不会增加星星数的。另外，战斗舞台和战斗工厂馆主使用的精灵是随机的。



▲五大设施的馆主们，中间那位便是战斗塔主，也是劲敌的父亲克罗格。

连胜数	所得贴纸	馆主精灵
20	战斗塔银贴纸（タワータイクーンの クロツグ）	ドサイドン&ミロカロス&カイリュー
48	战斗塔金贴纸（タワータイクーンの クロツグ）	ヒードラン&クレセリア&レジギガス

全道具列表

为方便读者查阅，我们将道具列表按照用途及特点，划分为精灵球、物品、一般道具＼技能机及特殊道具，特殊道具由于在上辑流程攻略中有所提及，这里就不再赘述，只给出前四种。每类道具都按日文 50 音排序。

精灵球

日文名	中文名	解说	成功倍数
モンスターボール	精灵球	普通的精灵球	1
スーパーボール	超级球	捕获成功率比较高的精灵球	1.5
ハイパーボール	究级球	捕获成功率最高的精灵球	2
マスターボール	大师球	通过剧情和电视台抽奖取得，无论什么口袋妖怪都可以一次收服的最高级精灵球	必定成功
サファリボール	狩猎球	狩猎区专用精灵球	1
ネットボール	捕网球	对水系和虫系精灵的捕捉率非常高的特殊精灵球	3
ダイブボール	潜水球	对生活在水中的精灵的捕捉率非常高的特殊精灵球	3.5
ネストボール	巢球	对象等级不大于 30 级时，捕获率＝（40－PM 等级）／10 的精灵球	4
リピートボール	重复球	对于已经捕捉过的精灵捕捉率非常高的特殊精灵球	3
タイマーボール	时间球	每经过 10 回合，捕获成功率提高 1 的精灵球	4
ゴージャスボール	豪华球	使用该球捕捉到的 PM，其亲密度容易提升	1
プレミアボール	纪念球	买モンスターボール 10 个以上免费赠送的球	1
ダークボール	黑暗球	在夜里或洞窟等地方捕捉率非常高的特殊精灵球	4
ヒールボール	治愈球	使用该球捕捉到的 PM，其 HP 及异常状态全部恢复	1
クイックボール	快速球	在战斗开始的时候立即使用该球，更加容易捕捉住 PM	5
プレシャスボール	珍贵球	日本官方发布特殊精灵时才使用的精灵球	1

一般道具

日文名	中文名	解说	参考入手地点
あおいかけら	蓝碎片	换取水之石和习得定点教学技能	挖掘获得
あおいバンダナ	蓝色围巾	提升选美比赛うつくし项目的印象分	携带高美丽度的精灵与ノモセシティ的女性 NPC 对话
あおいビードロ	蓝玻璃	解除精灵的睡眠状态	和《宝石》版通信得到
あおぞらプレート	青空板	飞空系的石板。携带后，飞空系技能威力变强	挖掘获得／冠军路出口左侧石像附近隐藏
あかいいと	红线	携带后陷入着迷状态时，状态也将施加给对方	224 号道路
あかいかけら	红碎片	换取炎之石和习得定点教学技能	地下挖掘
あかいバンダナ	红色围巾	提升选美比赛かっこよ项目的印象分	携带高帅气度的精灵与ノモセシティ的女性 NPC 对话
あかいビードロ	红玻璃	解除精灵的媚惑状态	和《宝石》版通信得到
あさせのかいがら	浅水贝	与浅水盐可以合成空贝铃	和《宝石》版通信得到
あさせのしお	浅水盐	与浅水贝可以合成空贝铃	和《宝石》版通信得到
あついいわ	灼热岩石	携带着的 PM 使用晴天，可以使效果持续 8 回合	挖掘获得
アップグレード	升级碟片	ポリゴン装备后通信进化成ポリゴン 2	通关到ハクタイシティ大木博士会赠送/224道路
あなぬけのヒモ	脱洞绳	可以从迷宫中瞬间来到迷宫的入口处	大部分山洞中可以捡到，商店中也有卖
あまいミツ	花蜜	在草丛及洞窟等地方，用香甜的味道诱使野生的 PM 出现	ソノオのはなはた花 100 购买
あやしいおこう	怪异香炉	不可思议的香炉。携带后，超能系技能威力 1.2 倍	ズイのいせき
あやしいパッチ	怪异补丁包	隐藏着什么怪异情报的透明机械。3D 龙 2 携带通信进化	225 号道路，一个大湖的后面
いかずちプレート	雷电板	电系的石板。携带后，电系技能威力 1.2 倍	挖掘获得／ナギサシティ灯塔前隐藏
いのちのたま	命之玉	携带时，攻击威力变为 1.3 倍。使用攻击招式的回合结束后扣除最大 HP 的 1/10	ハードマウンテン
うしおのおこう	涡香炉	不可思议的香炉。携带后，水系技能威力 1.2 倍	204 号道路（需要乘浪）
エネコのシッポ	玲珑猫的尾巴	战斗中使用可以逃脱	和《宝石》版通信得到
エレキブースター	电气之星	储蓄了电气能量的神奇盒子。电击兽通信进化用	野生电力兽（エレキッド）携带
おうじゃのしるし	王者之证	在优先攻击的情况下，击中对手后有 10% 几率令对手害怕	拾物特性的精灵捡到／野生蚊香蛙（ニョロゾ）携带
おおきなキノコ	大蘑菇	稀有的蘑菇，可卖高价	很多地方能捡到
おおきなしんじゅ	大珍珠	卖价高	很多地方能捡到
おおきなねっこ	大根	携带后，使用吸收 HP 效果的技能，可以吸取给予对手伤害 2/3 的 HP	214 号道路
おはなのおこう	花朵香炉	不可思议的香炉。携带后，草系技能威力 1.2 倍	212 号道路
おまもりこばん	护身符	战斗后获得 2 倍的金钱	带精灵去ヨスガシティ散步，进入广场右上左边洞里调查
かいがらのすず	空贝	给予对方伤害的 1/8 用来恢复自己的 HP	ヨスガシティ民家得到

一般道具

日文名	中文名	解说	参考入手地点
かいのカセキ	贝之化石	远古海中生活的古代PM的化石，好像贝壳的一部分，可带去クロガネシティ复活	地下挖掘
かえんだま	火焰之玉	携带后进入战斗将陷入烧伤状态	战斗开拓区使用BP兑换
がくしゅうそうち	学习装置	装备的精灵即使不参加战斗也可以得到一半经验	ハクタイシティ关卡内
かたいいし	硬石	岩石系技能的威力变为1.2倍	228号道路
かなめいし	枢纽石	特定的PM进化所需要的神秘的石头。像球一样圆	地下挖掘／ナギサシティ
かみなりのいし	雷之石	特定的PM进化所需要的神秘的石头	地下挖掘
かわらずのいし	不变石	装备后的精灵无法进化	タタラせいてつじょ炼铁场
がんせきおこう	岩石香炉	不可思议的香炉。携带后，岩系技能威力1.2倍	挖掘获得
がんせきプレート	岩石板	岩系的石板。携带后，岩系技能威力1.2倍	221号道路民家查看PM等级事件／战斗塔48BP换取
きあいのタスキ	精神衣带	携带后在满HP情况下一击毙命的话，HP将残留1，但只能用一次	战斗开拓区使用BP兑换
きあいのハチマキ	气息头巾	在受到致命一击时有10%几率残留1HP	战斗开拓区使用BP兑换
きいろいかけら	黄碎片	换取雷之石和习得定点教学技能	地下挖掘
きいろのバンダナ	黄色围巾	提升选美比赛たくまし项目的印象分	携带高强壮度的精灵与ノモセシティ的女性NPC对话
きいろビードロ	黄玻璃	解除精灵的混乱状态	和《宝石》版通信得到
きせきのタネ	奇迹种子	草系技能的威力变为1.2倍	ソノオのはなはた后侧（需要乘浪）／野生樱桃草（チェリンボ）携带
きちょうなホネ	贵重的骨头	对于PM考古学来说特别重要的骨头，在商店能卖很高的价钱	地下挖掘
きょうせいギプス	竞争背心	装备后速度减半获得努力值2倍	给ノモセシティ某捕虫少年同时看三种形态的蓑衣虫（ミノムッチ）
きよめのおこう	虚面香炉	队首的精灵携带后，可以降低野生精灵遭遇率	221号道路
きよめのおふだ	净符	降低5%的遇敌率	ロストタワー
きれいなぬけがら	漂亮蜕壳	携带后必定能与后备精灵交换	228号道路
ぎんのこな	银粉	虫系技能的威力变为1.2倍	205道路（需砍树）
きんのたま	金珠	卖价非常高	不少地方隐藏，需要用探宝机
くっつきバリ	接合针	携带后每回合受到自身HP最大值1/8的伤害，一定机率将道具移给对手	百货商店顶楼
くろいてっきゅう	黑铁球	携带后速度半减。飞行系、浮游特性精灵也会被地面系技能打中	挖掘得到／こうてつのじま／ハードマウンテン
くろいビードロ	黑玻璃	容易遇到野生PM	和《宝石》版通信得到
くろいヘドロ	黑泥	携带后，毒系PM每回合回复自身HP最大值的1/16，其他属性的精灵每回合受到自身HP最大值1/8的伤害	野生毒斗蛙（グレッグル）、凶斗蛙（ドクロッグ）携带
くろいメガネ	黑眼镜	恶系技能的威力变为1.2倍	カンナギタウン商店（白天）
くろおび	黑带	格斗系技能的威力变为1.2倍	221号道路民家查看PM等级事件
けむりだま	烟雾球	在野外战斗时候总能逃跑	210道路河边忍者附近
こううんのおこう	幸运香炉	战斗后获得2倍的金钱	拿到冲浪后在あれたぬけみち左边的水道尽头得到
こうかくレンズ	广角镜头	携带后技能的命中率变为1.1倍	トバリシティ游戏中心兑换
こうこうのしっぽ	后攻尾巴	携带后出手攻击时必定慢于对方	226号道路
こうてつプレート	钢铁板	钢系的石板。携带后，钢系技能威力变为1.2倍	こうてつじま
こうらのカセキ	壳之化石	远古海中生活的古代PM化石，好像甲壳的一部分。由地下世界挖掘到后可带去クロガネシティ复活	地下挖掘（《珍珠》版限定）
こころのしずく	心之水滴	水都兄妹的特攻、特防提升为原来的1.5倍	和《宝石》版通信得到
こだわりスカーフ	专爱围巾	精灵的速度变为原来的1.5，但是只能使用同一个技能	战斗开拓区使用BP兑换
こだわりハチマキ	专爱头巾	精灵的物攻变为原来的1.5，但是只能使用同一个技能	战斗开拓区使用BP兑换
こだわりメガネ	专爱眼镜	精灵的特攻变为原来的1.5，但是只能使用同一个技能	カンナギタウン商店（白天）
こぶしのプレート	拳头板	格斗系的石板。携带后，格斗系技能威力变为1.2倍	挖掘获得／215号道路
ゴールドスプレー	黄金喷雾剂	250步内不会遇到比队伍开头精灵等级低的敌人	大部分商店有卖，价格500
こわもてプレート	恐怖板	恶系的石板。携带后，恶系技能威力变为1.2倍	挖掘获得／鬼屋
こんごうだま	金刚球	ディアルガ携带后，能提升龙系和钢系技能的威力散发光亮耀眼的球	テンガンざん的瀑布中
さざなみのおこう	海波香炉	不可思议的香炉。携带后，水系技能威力变为1.2倍	210道路
さらさらいわ	粉碎岩石	携带着的PM使用沙尘暴，可以使效果持续8回合	挖掘获得
しあわせタマゴ	幸福蛋	装备后战斗获得的经验为原来的1.5倍	野生吉利蛋（ラッキー）携带
じしゃく	磁铁	电气系技能的威力变为1.2倍	こうてつじま拾得
しずくプレート	水滴板	水系的石板。携带后，水系技能威力变为1.2倍	挖掘获得／220号水道
じめじめこやし	湿湿肥	在松软的土上撒上。土地干的很慢，树的果实的成长也变得慢了	208道路果实名人家购买
しめったいわ	缠绕岩石	携带着的PM使用求雨，可以使效果持续8回合	挖掘获得
しらたま	白玉	散发美丽耀眼的球，パルキア携带后能提升龙系和水系技能的威力	テンガンざん的瀑布中
シルクのスカーフ	丝巾	普通系技能的威力变为1.2倍	トバリシティ游戏中心兑换
シルバースプレー	白银喷雾剂	200步内不会遇到比队伍开头精灵等级低的敌人	大部分商店购买

一般道具

日文名	中文名	解说	参考入手地点
しろいハーブ	白色叶子	回复精灵被降低的能力	战斗开拓区使用BP兑换
しろいビードロ	白玻璃	不易遇到野生PM	リッシこのほとり委托事件获得
しんかいのウロコ	深海之鳞	パールル特防提升2倍，携带通信则可以进化	野生双灯鱼（チョンチー）携带
しんかいのキバ	深海之牙	パールル特攻提升2倍，携带通信则可以进化	野生利牙鱼（キバニア）携带
しんじゅ	珍珠	卖价很便宜	很多地方能捡到
しんぴのしずく	神秘水滴	水系技能的威力变为1.2倍	
ずがいのカセキ	头盖之化石	远古地面上生活的古代PM化石，好象头的一部分。由地下世界挖掘到后可带去クロガネシティ复活	地下挖掘（《钻石》版限定）
すくすくこやし	快快肥	在松软的土上撒上。土地很快变干，树的果实的成长也变得快了	208道路果实名人家购买
スピードパウダー	速度粉末	百变怪携带后速度翻倍	野生百变怪（メタモン）携带
するどいキバ	锐利之牙	在优先攻击的情况下，击中对手后有10%几率令对手害怕	225号道路、战斗开拓区使用BP兑换
するどいくちばし	尖喙	飞行系技能的威力变为1.2倍	野生オニドリル（オニドリル）、嘟嘟（ドードー）携带
するどいツメ	锐利之爪	会心一击的概率提升一级	冠军之路／战斗开拓区使用BP兑换
せんせいのツメ	先制之爪	战斗中有20%的机率优先于对方攻击，无视彼此速度	コトブキシティ右上的民家
だいちのプレート	大地板	地面系的石板。携带后，地面系技能威力变为1.2倍	挖掘获得／クロガネゲート（需要乘浪，碎岩，推石）
たいようのいし	太阳石	特定的PM进化所需要的神秘的石头	地下挖掘
たつじんのおび	达人之腰带	如果攻击效果显著话，技能威力变为1.2倍	221号道路民家查看PM等级事件
たてのカセキ	盾之化石	远古地面上生活的古代PM化石，好象项链的一部分。由地下世界挖掘到后可带去クロガネシティ复活	地下挖掘（《珍珠》版限定）
たべのこし	剩饭	战斗时每回合结束后回复自身HP最大体力值的1/16	通关后冠军之路的新通道
たまむしプレート	玉虫板	虫系的石板。携带后，虫系技能威力变为1.2倍	挖掘获得／鬼屋外部右侧隐藏
ちいさなキノコ	小蘑菇	卖价很便宜	很多地方能捡到
ちからのハチマキ	力之头巾	携带时物理技能的威力变为1.1倍	战斗开拓区使用BP兑换
つきのいし	月之石	特定的PM进化所需要的神秘的石头	地下挖掘
つめたいいわ	冰冷岩石	携带着的PM使用冰雹，可以使效果持续8回合	挖掘获得
ツメのカセキ	爪之化石	远古海中生活的古代PM化石，好像爪的一部分。由地下世界挖掘到后可带去クロガネシティ复活	地下挖掘（《钻石》版限定）
つららのプレート	冰柱板	冰系的石板。携带后，冰系技能威力变为1.2倍	217号道路拾到
でんきだま	电气珠	ピカチュウ装备后物攻、特攻同时提升为原来的2倍	野生皮卡丘（ピカチュウ）携带
どくどくだま	剧毒之玉	携带后进入战斗将陷入剧毒状态	战斗开拓区使用BP兑换
どくバリ	毒针	毒系技能的威力变为1.2倍	206道路／野生玛瑙水母（メノクラゲ）、毒刺水母（ドククラゲ）、刺河豚（ハリーセン）、双色玫瑰（ロゼリア）、花苞玫瑰（スボミー）、毒尾蝎（スコルピ）携带
とけないこおり	不融冰	冰系技能的威力变为1.2倍	テンガンざん
ながながこやし	长长肥	在松软的土上撒上。果实掉落的时间会比通常要长	208道路果实名人家购买
ながねぎ	大葱	カモネギ装备后提升会心率提升二级	野生大葱鸭（カモネギ）携带
ねっこのカセキ	根之化石	远古海中生活的古代PM化石，好像根的一部分。由地下世界挖掘到后可带去クロガネシティ复活	地下挖掘（《珍珠》版限定）
ねばねばこやし	粘粘肥	在松软的土上撒上。枯萎后新发芽的次数会增多	208道路果实名人家购买
ねばりのかぎづめ	粘性勾爪	使用缠绕，卷绕等给予伤害持续的技能，持续时间必定为5回合	挖掘获得
のろいのおふだ	咒符	鬼系技能的威力变为1.2倍	ロストタワー
のんきのおこう	松香炉	对方命中率变为0.9倍	225号道路
はっきんのたま	白金玉	ギラディナ携带后，能提升龙系和鬼系技能的威力	并且变身为影子状态
ハートのウロコ	心之鳞片	可以让精灵回忆起以前的技能	地下挖掘／爱心鱼（ラブカス）随机携带
パワーアンクル	力量护膝	携带后，速度半减，取得速度努力值的情况下在原基础上增加4点	战斗开拓区使用BP兑换
パワーウエイト	力量护具	携带后，速度半减，取得体力努力值的情况下在原基础上增加4点	战斗开拓区使用BP兑换
パワーバンド	力量带	携带后，速度半减，取得特防努力值的情况下在原基础上增加4点	战斗开拓区使用BP兑换
パワフルハーブ	满力量香草	需要蓄力才能使用的技能可以直接使出，一次性使用	战斗开拓区使用BP兑换
パワーベルト	力量腰带	携带后，速度半减，取得物防努力值的情况下在原基础上增加4点	战斗开拓区使用BP兑换
パワーリスト	力量手饰	携带后，速度半减，取得物攻努力值的情况下在原基础上增加4点	战斗开拓区使用BP兑换
パワーレンズ	力量镜片	携带后，速度半减，取得特攻努力值的情况下在原基础上增加4点	战斗开拓区使用BP兑换
ひかりのいし	光之石	特定的PM进化所需要的神秘的石头。像光一样耀目	こうてつじま
ひかりのこな	光粉	对方命中率变为0.9倍	战斗开拓区使用BP兑换

一般道具

日文名	中文名	解说	参考入手地点
ひかりのねんど	光之粘土	携带着的PM使用光之壁和反射盾，可以使效果持续8回合	テンガンざん
ひのたまプレート	火球板	火系的石板。携带后，火系技能威力变为1.2倍	挖掘获得／ハードマウンテン
ひみつのコハク	秘密琥珀	包裹着古代PM的遗传因子的琥珀，透明中略带红色。由地下世界挖掘到后可带去クロガネシティ复活	地下挖掘
ピンクのバンダナ	粉红围巾	提升选美比赛かわいい项目的印象分	携带高可爱度的精灵与ノモセシティ的女性NPC对话
ピントレンズ	焦点镜片	提升会心率一级	战斗开拓区使用BP兑换
フォーカスレンズ	聚焦镜片	攻击时慢于对方出手的话命中率变为1.2倍	トバリシティ游戏中心兑换
ふしぎのプレート	神奇板	超能系的石板。携带后，超能系技能威力变为1.2倍	ズイのいせき／挖掘获得
ふといホネ	骨棒	カラカラ和ガラガラ装备后物攻变为2倍	野生卡拉卡拉（カラカラ）、嘎拉嘎拉（ガラガラ）携带
プロテクター	盔甲	某种防具。非常坚固且重。サイドン携带后通信进化	228号道路
ほしのかけら	星之碎片	星星的碎片，可卖高价	很多地方能捡到
ほしのすな	星之砂	美丽的砂子，卖价很高	很多地方能捡到
ほのおのいし	炎之石	特定的PM进化所需要的神秘的石头	地下挖掘／タタラせいてつじょ（需要使用乘浪）
まがったスプーン	弯勺	超能系技能的威力变为1.2倍	野生凯西（ケーシィ）、勇吉拉（ユンゲラー）携带
マグマブースター	岩浆之星	储蓄了岩浆能量的神奇盒子。鸭嘴火龙通信进化用	野生布比火龙（ブビィ）携带
まんぷくおこう	满腹香炉	不可思议的香炉。携带后出手攻击时必定慢于对方	トバリシティ（需要攀岩）
まんまるいし	真丸石	特定的PM进化所需要的神秘的石头。像球一样圆	野生粉红蛋（ピンプク）、吉利蛋（ラッキー）携带
みずのいし	水之石	特定的PM进化所需要的神秘的石头	地下挖掘／213号道路（需要使用乘浪）
みどりのかけら	绿碎片	换取叶之石和习得定点教学技能	地下挖掘
みどりのバンダナ	绿色围巾	提升选美比赛かしこ项目的印象分	携带高聪明度的精灵与ノモセシティ的女性NPC对话
みどりのプレート	草绿板	草系的石板。携带后，草系技能威力变为1.2倍	挖掘获得/210号道路最右侧瀑布登上后左侧隐藏
むしよけスプレー	驱虫喷雾剂	100步内不会遇到比队伍开头精灵等级低的敌人	大部分商店有卖 价格：350
めざめいし	觉醒之石	特定的PM进化所需要的神秘的石头。像眼瞳一样耀眼	テンガンざん/225号道路/拾物特性的精灵可以捡到
メタルコート	金属外衣	钢系技能的威力变为1.2倍	こうてつじま
メタルパウダー	金属粉末	百变怪携带后物防翻倍	野生百变怪（メタモン）携带
メトロノーム	节拍器	携带后，连续使用相同技能时威力会上升，每次提升基础威力的10%	トバリシティ游戏中心兑换
メンタルハーブ	精神叶片	回复精灵的着迷状态	216号道路
もうどくプレート	剧毒板	毒系的石板。携带后，毒系技能威力变为1.2倍	挖掘获得／狩猎区2号区域右上的某颗树中隐藏
もくたん	木炭	火系技能的威力变为1.2倍	ハードマウンテン
ものしりメガネ	博闻之眼镜	携带时特殊技能的威力变为1.1倍	カンナギタウン
もののけプレート	怨魂板	鬼系的石板。携带后，鬼系技能威力变为1.2倍	ヨスガシティ的公园／地下挖掘
やすらぎのすず	安闲铃铛	精灵的亲密度提升率变为1.5倍	通过ハクタイのもり时大姐姐赠送
やみのいし	暗之石	特定的PM进化所需要的神秘的石头。像黑夜一样漆黑	银河团总部
やわらかいすな	软沙	地面系技能的威力变为1.2倍	テンガンざん
ラッキーパンチ	幸运拳套	ラッキー装备后提升会心率两级	野生吉利蛋（ラッキー）携带
リーフのいし	叶之石	特定的PM进化所需要的神秘的石头	地下挖掘／ソノオのはなばたけ后侧（需要使用乘浪）
りゅうのウロコ	龙鳞	シードラ装备后通信进化成キングドラ	野生迷你龙（ミニリュウ）、海刺龙（シードラ）携带
りゅうのキバ	龙牙	提高ドラゴン（龙系）技能的威力1.1倍	カンナギタウン
りゅうのプレート	龙之板	龙系的石板。携带后，龙系技能威力变为1.2倍	挖掘获得／ハクタイシティ神兽雕像后隐藏
れいかいのぬの	灵界之布	饱含强力可怕灵力的布。サマヨール携带后通信进化	229号道路

物品类

日文名	中文名	解说
キズぐすり	伤药	回复精灵20点HP
どくけし	解毒药	解除精灵的中毒状态
やけどなおし	烧伤药	解除精灵的烧伤状态
こおりなおし	解冻药	解除精灵的冻伤状态
ねむけざまし	清醒药	解除精灵的睡眠状态
まひなおし	解麻药	解除精灵的麻痹状态
かいふくのくすり有	完复药	精灵的HP全回复，并解除精灵所的异常状态
まんたんのくすり	超级伤药	回复精灵全部的HP
すごいキズぐすり	高级伤药	回复精灵200点HP
いいキズぐすり	好伤药	回复精灵50点HP
なんでもなおし	万能药	解除精灵所有的异常状态
げんきのかけら	元气碎片	回复单个战斗不能的精灵，并且回复至其最大的HP的一半
げんきのかたまり	元气药块	回复单个战斗不能的精灵，并且回复至其最大的HP
おいしいみず	美味水	回复精灵50点HP
サイコソーダ	苏打水	回复精灵60点HP
ミックスオレ	柠檬水	回复精灵80点HP
モーモーミルク	哞哞牛奶	回复精灵100点HP

物品类

日文名	中文名	解说
ちからのこな	力量粉	回复精灵50点HP（味道很苦）
ちからのねっこ	力量根	回复精灵200点HP（味道很苦）
ばんのうごな	万能粉	解除精灵所有的异常状态（味道很苦）
ふっかつそう	复活草	回复单个战斗不能的精灵（味道很苦）
ピーピーエイド	PP小回复	回复精灵单个技能10点PP
ピーピーリカバー	PP大回复	回复精灵单个技能的全部PP
ピーピーエイダー	PP匀回复	回复精灵所有技能10点PP
ピーピーマックス	PP全回复	回复精灵所有技能的全部PP
フエンせんべい	飞音饼	解除精灵所有的异常状态
きのみジュース	树果汁	回复20点HP
せいなるはい	圣灰	回复队伍中所有战斗不能的精灵
マックスアップ	体力之源	增加精灵的体力10点努力
タウリン	攻击之源	增加精灵的攻击10点努力
ブロムヘキシン	防御之源	增加精灵的防御10点努力
インドメタシン	敏捷之源	增加精灵的敏捷10点努力
リゾチウム	特攻之源	增加精灵的特攻10点努力
ふしぎなアメ	神奇糖果	精灵等级上升一级
ポイントアップ	PP上升剂	增加精灵一个技能PP值的20%
キトサン	特防之源	增加精灵的特防10点努力
ポイントマックス	PP最大剂	增加精灵一个技能PP值的60%（最大）

物品类

日文名	中文名	解说
もりのヨウカン	森之羊羹	回复所有异常状态
エフェクトガード	状态防御	战斗中使用精灵的能力不会下降
クリティカッター	会心之刃	战斗中使用提高精灵技能的会心率
プラスパワー	增力剂	战斗中使用提高精灵的物攻
ディフェンダー	防御盾	战斗中使用提高精灵的物防

物品类

日文名	中文名	解说
スピーダー	加速器	战斗中使用提高精灵的速度
ヨクアタール	命中器	战斗中使用提高精灵技能的命中率
スペシャルアップ	特攻增强剂	战斗中使用提高精灵的特攻
スペシャルガード	特攻增强剂	战斗中使用提高精灵的特防
ピッピにんぎょう	皮皮玩偶	战斗中使用可以逃脱参考入手地点

以下技能机中，わざマシンXX为一般技能机，每个只能使用一次；ひでんマシンXX为秘传机，可以无限次使用，但是秘传机技能不能被覆盖，只能去美央市让忘光光老爷爷帮助精灵忘记该技能。

技能机列表

わざマシン01	きあいパンチ	气合拳	クロガネゲートB1F
わざマシン02	ドラゴンクロー	龙爪	テンガンざん
わざマシン03	みずのはどう	水之波动	拿到冲浪后在あれたぬけみち左边的水道尽头得到
わざマシン04	めいそう	冥想	战斗开拓区使用BP兑换
わざマシン05	ほえる	吼叫	213号道路
わざマシン06	どくどく	剧毒	212战斗开拓区使用BP兑换
わざマシン07	あられ	冰雹	217雪原
わざマシン08	ビルドアップ	巨大化	战斗开拓区使用BP兑换
わざマシン09	タネマシンガン	种子机枪	204号道路
わざマシン10	めざめるパワー	觉醒力量	トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン11	にほんばれ	晴空万里	212道路的豪宅门外
わざマシン12	ちょうはつ	挑拨	211号道路，殿元山靠白岱镇的出口处
わざマシン13	れいとうビーム	冷冻光线	トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン14	ふぶき	暴风雪	トバリシティ百货公司购买
わざマシン15	はかいこうせん	破坏光线	トバリシティ百货公司购买
わざマシン16	ひかりのかべ	光之壁	トバリシティ百货公司购买
わざマシン17	まもる	守护	トバリシティ百货公司购买
わざマシン18	あまごい	求雨	223水道
わざマシン19	ギガドレイン	亿万吸取	209号道路下方，需要使用冲浪
わざマシン20	しんぴのまもり	神秘守护	トバリシティ百货公司购买
わざマシン21	やつあたり	撒气	银河团总部／トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン22	ソーラービーム	太阳光线	トバリシティ百货公司购买
わざマシン23	アイアンテール	钢之尾	钢铁岛
わざマシン24	10まんボルト	十万伏特	トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン25	かみなり	闪电	トバリシティ百货公司购买
わざマシン26	じしん	地震	战斗开拓区使用BP兑换
わざマシン27	おんがえし	报恩	博士赠送／トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン28	あなをほる	挖洞	214号道路的洞穴
わざマシン29	サイコキネシス	精神干扰	トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン30	シャドーボール	影子球	210道路的瀑布、战斗开拓区使用BP兑换
わざマシン31	かわらわり	瓦割	战斗开拓区使用BP兑换
わざマシン32	かげぶんしん	影分身	トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン33	リフレクター	反射盾	トバリシティ百货公司购买
わざマシン34	でんげきは	电击波	215道路，需要砍树
わざマシン35	かえんほうしゃ	火焰放射	トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン36	ヘドロばくだん	泥爆弹	银河团总部／战斗开拓区使用BP兑换
わざマシン37	すなあらし	沙尘暴	228号道路
わざマシン38	だいもんじ	大字火	トバリシティ百货公司购买
わざマシン39	がんせきふうじ	岩石封杀	あれたぬけみち，需要碎石
わざマシン40	つばめがえし	燕返	リッジこはとり／战斗开拓区使用BP兑换
わざマシン41	いちゃもん	寻衅	冠军之路
わざマシン42	からげんき	空元气	サバイバルエリア民家
わざマシン43	ひみつのちから	秘密力量	ヨスガシティ的宠物公园
わざマシン44	ねむる	睡眠	トバリシティ游戏中心兑换





技能机列表

わざマシン 45	メロメロ	魅惑	ヨスガシティ的宠物公园／战斗开拓区使用 BP 兑换
わざマシン 46	どろぼう	盗窃	ハクタイシティ北面银河团基地外
わざマシン 47	はがねのつばさ	钢之翼	209 号道路，需要砍树
わざマシン 48	スキルスワップ	特性交换	ミオシティ商店下的民家
わざマシン 49	よこどり	强夺	银河团总部
わざマシン 50	オーバーヒート	燃烧殆尽	ハードマウンテン
わざマシン 51	はねやすめ	羽休	210 号公路
わざマシン 52	きあいだま	气息球	トバリシティ百货公司购买
わざマシン 53	エナジーボール	能量球	226 号道路、战斗开拓区使用 BP 兑换
わざマシン 54	みねうち	刀背打	トバリシティ百货公司购买
わざマシン 55	しおみず	盐水	ノモセシティ GYM 奖品
わざマシン 56	なげつける	投掷	222 号道路
わざマシン 57	チャージビーム	转换光束	ナギサシティ GYM 奖品
わざマシン 58	こらえる	忍耐	トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン 59	りゅうのはどう	龙之波动	冠军之路／战斗开拓区使用 BP 兑换
わざマシン 60	ドレインパンチ	吸收拳	トバリシティ GYM 奖品
わざマシン 61	おにび	鬼火	战斗开拓区使用 BP 兑换
わざマシン 62	ぎんいろのかぜ	银色之风	212 号道路
わざマシン 63	さしおさえ	银色之风	トバリシティ GYM 下方的老伯手中
わざマシン 64	だいばくはつ	大爆炸	游戏厅奖励模式通过 10 轮后获得
わざマシン 65	シャドークロー	影爪	ヨスガシティ GYM 奖品
わざマシン 66	しっぺがえし	还击	215 号道路
わざマシン 67	リサイクル	道具回收	ハクタイシティ民家二楼的老奶奶
わざマシン 68	ギガインパクト	亿万威力冲撞	トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン 69	ロックカット	岩石切割	テンガンさん
わざマシン 70	フラッシュ	闪光	トバリシティ百货公司购买
わざマシン 71	ストーンエッジ	岩石飞刃	战斗开拓区使用 BP 兑换
わざマシン 72	ゆきなだれ	雪崩	キッサキシティ GYM 奖品
わざマシン 73	でんじは	电磁波	战斗开拓区使用 BP 兑换
わざマシン 74	ジャイロボール	翻滚球	トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン 75	つるぎのまい	剑舞	トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン 76	ステルスロック	隐石沙砾	クロガネシティ GYM 奖品
わざマシン 77	じこあんじ	自我暗示	211 号道路
わざマシン 78	ゆうわく	诱惑	204 号道路砍开大树与里面的女孩对话
わざマシン 79	あくのはどう	恶之波动	冠军之路
わざマシン 80	いわなだれ	岩崩	テンガンさん
わざマシン 81	シザークロス	十字钳	219 号道路、战斗开拓区使用 BP 兑换
わざマシン 82	ねごと	梦话	ハクタイのもり外的小路中
わざマシン 83	しぜんのめぐみ	自然恩惠	トバリシティ百货公司购买
わざマシン 84	どくづき	毒刺	212 号道路
わざマシン 85	ゆめくい	食梦	213 号道路
わざマシン 86	くさむすび	草绳	ハクタイシティ GYM 奖品
わざマシン 87	いばる	虚张声势	豪宅
わざマシン 88	ついばむ	啄食	ソナオタウン左边民家与小女孩用果实交换
わざマシン 89	とんぼがえり	蜻蜓点水	トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン 90	みがわり	替身	ハクタイのもり鬼屋的二楼／トバリシティ游戏中心兑换
わざマシン 91	ラスターカノン	光栅加农炮	ミオシティ GYM 奖品
わざマシン 92	トリックルーム	神秘空间	リッジこほとり
ひでんマシン 01	いあいぎり	居合斩	ハクタイシティ由希罗娜赠予
ひでんマシン 02	そらをとぶ	飞空	トバリシティ的银河团总部仓库
ひでんマシン 03	なみのり	冲浪	カンナギタウン老婆婆赠予
ひでんマシン 04	かいりき	怪力	钢铁岛入口处得到
ひでんマシン 05	きりばらい	驱雾	安侬遗迹最深处
ひでんマシン 06	いわくだき	岩碎	クロガネゲート入口处的大叔赠予
ひでんマシン 07	たきのぼり	攀瀑	打败电系 GYM 后在海边蜜柑（ミカン）的手中得到
ひでんマシン 08	ロッククライム	攀岩	217 号道路的雪原中拾得









PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格 VOL.37

不出所料，PSP-3000再次偷跑成功，发售前一周就有部分玩家拿到了机器。PSP-3000的出厂固件版本为4.20，并且在主机设定中添加了“色彩空间”的选项，麦克风的通话效果也还不错。至于能否破解还要看各位Hacker的努力了。下面先看看近期的PSP软件新闻。

模拟器

PSPMSX新版推出

PSP上的老式计算机模拟器PSPMSX于10月5日发布V1.4.0版。新版能够从内存中直接解压缩ZIP文件，加快读取速度；支持新的渲染模式，画面尺寸可以放大为×1.25、×1.5、×1.75倍；在帮助菜单中加入了文档设置信息；虚拟键盘可以用于文件浏览界面中，输入游戏名的第一个字母即可查找游戏；在模拟器菜单中按L键可以进入键盘设定和系统设置界面。PSPMSX已经能够较好地模拟大部分MSX游戏，骨灰级玩家不要错过了。



PSPHugo新版发布

PSP上的PCE模拟器PSPHugo于9月底推出V1.0.4版。新版提升了模拟速度，《PC Kid》即使在222Mhz频率下也能流畅运行了；支持了HCD格式文件，但声音仍不太正常；支持金手指，内存监视引擎可以帮助玩家寻找金手指代码。PCE是NEC在上世纪80年代末发布的电视游戏机，虽然CPU只有8位元，但性能却远在FC之上。由于种种原因，PCE在国内拥有率不高，趁着PSPHugo的推出，喜欢PCE游戏的玩家快快恶补一下吧。



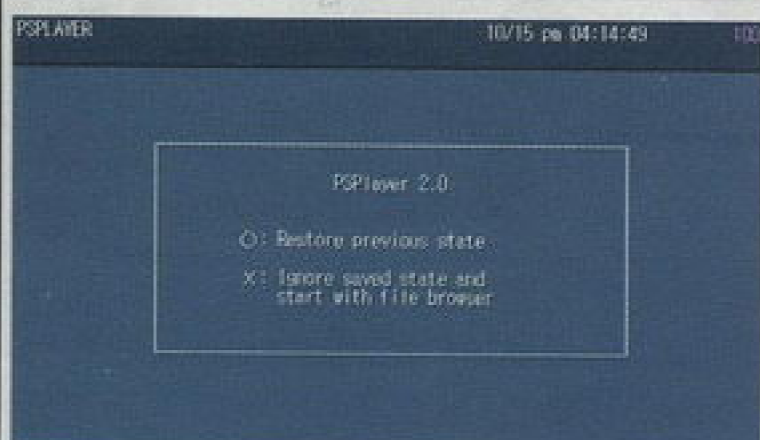
自制软件

xReader新版公开

国产电子书软件xReader于9月下旬推出V1.1.0版。新版修复打开文本时可能出现的缓存溢出问题；修复文件位置名显示问题；减少了PSP的CPU使用率，更加省电；修复阅读文件时强制设置UCS编码无效问题；加入阅读文本状态栏可选行号显示。新版的亮点在于支持UMD和PDB两种新格式。这两种格式的小说文件在网上能找到很多，PSP用户有得看了。



PSPlayerMT新版发布



PSP用视频播放软件PSPlayerMT于9月下旬推出V2.0版。新版采用了最新的FFMPEG解码器；支持AVI和MOV（MP4）格式封装，对封装格式没有特殊要求；在硬件加速模式下，支持Mpeg4（xvid）、Mpeg4/AVC（h264）格式的视频；音频则支持AC3、MP3、 AAC格式；支持字幕，用户可自行添加字幕文件；音频码率支持从8Khz至48Khz；提升了音量，最高能增强20倍，而且不包括系统本身的音量，对于声音特别小的视频文件有用；加入了书签功能，可以记住播放位置，也支持从开头部分播放；减少了记忆棒的读取速度，有利于延长记忆棒寿命。PSPlayerMT的更新可谓一场马拉松，距离上个版本的更新已经2年。PSPlayerMT能够播放AVI格式的视频以及MP3等格式的音乐，性能十分出众。

同人游戏

《欢乐斗地主》新版发布

国人制作的PSP用同人游戏《欢乐斗地主》于9月28日、10月5日、10月8日推出多个版本。新版使用新近推出的PSPSDK V0.8.8编译程序；修改发牌过程中存档、恢复后牌的选中状态不对的问题；修改得分的倍数在加载存档后不能恢复的问题；修改地主的图标显示不全、显示位置不准确的问题；修改左右两家的牌的位置不一致的问题；修改鼠标位置偏右的问题；加入了发牌音效，临场感更强；解决进入休眠模式时死机的问题，加入背景音乐支持。

新版中由于原来音效存在破音问题，音效文件全部替换为mp3格式，并改用libmad库进行播放；修改AI智能部分，解决了QQKKAA管不住比它小的双顺等问题；修改刚进入游戏时菜单界面的下面两个菜单项的显示问题；修改和加入部分音效，修正记忆棒PSP/Music目录下没有MP3文件时，按L、R键死机的问题；修改第一次进入游戏后在菜单界面上读取存档死机的问题；解决背景音乐播放的问题，支持中文文件名；增强了编码兼容性，将PSP休眠后能唤醒正常播放。



《欢乐斗地主》取材于腾讯QQ中的同名游戏，以在线对战见长。移植到PSP后则变为了单机版，不少玩家觉得不过瘾。为此，作者在10月13日推出了联机测试版，支持联机游戏，大大提升了对抗性。

全新绘图软件PSpaint使用教程

软件名称：PSpaint
软件作者：Bombe-H
最新版本：V1
适用机种：PSP-1000/PSP-2000

NDS上的绘图软件让广大PSP玩家羡慕不已。没办法，谁让PSP先天条件不足，没有带触摸功能呢。还好广大自制软件作者并没放弃，接二连三地开发绘图软件。虽然不能在操控性上与NDS同类软件媲美，但至少在功能上要强。本次我们就介绍一款绘图软件新秀PSpaint。它的操作简单、功能丰富。下面就详细介绍一下PSpaint软件的使用方法。

安装指南

1

下载PSpaint压缩包，在电脑端将其解压缩。



2



将PSP通过USB连线与电脑相连。

3

将名为PSpaint的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。



快速上手

1



在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。

2



找到PSpaint软件，按确定键开始运行。

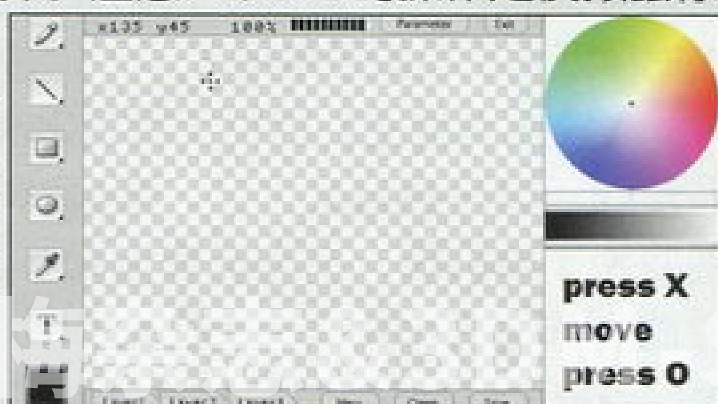
3



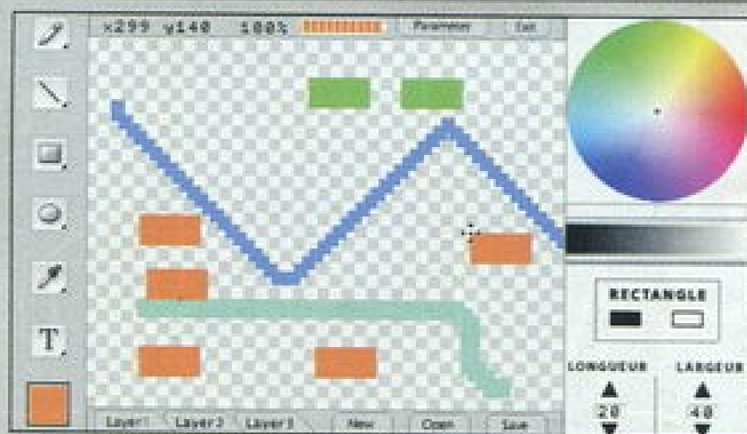
首先显示软件LOGO。

4

按START键进入PSpaint主界面，中间部分是画布，是我们绘图的地方。用滑杆移动光标，按×键确认选择。注意PSpaint的操作是模拟鼠标运动方式，我们可以将滑杆理解为鼠标，×键理解为鼠标左键。



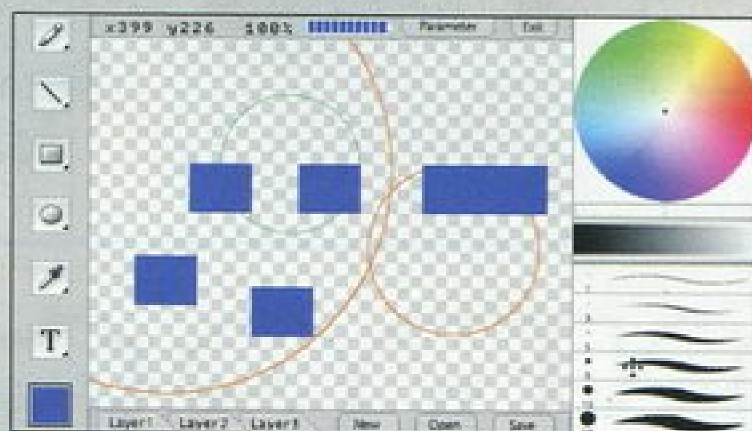
5



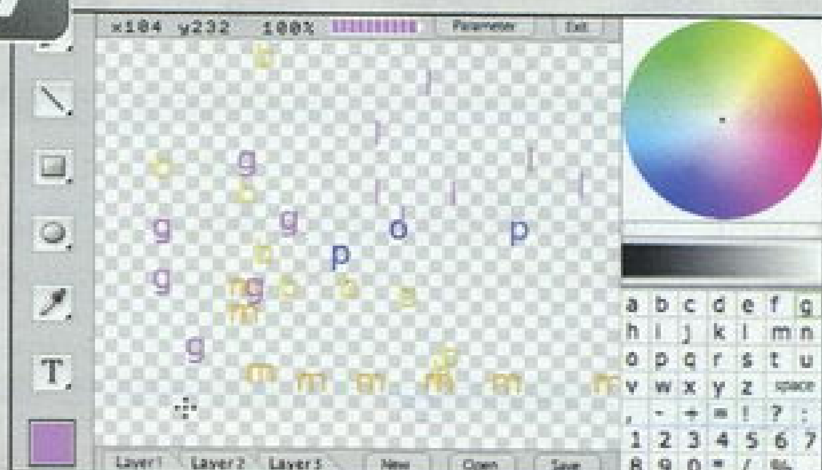
首先我们将光标移动到左侧的工具栏上，按×键选择工具。PSpaint提供了铅笔、直线、矩形、圆形、滴管、字体等多种绘图工具。选择好工具后，再将光标移动到右侧调色板上，在喜欢的颜色上按×键即可选择该颜色。准备就绪，将光标移动到中央的画布，按×键开始绘图吧。

6

选择好绘图工具后，右下方会显示相应的选项，比如选择铅笔工具，则右下方会出现粗细调节的选项。

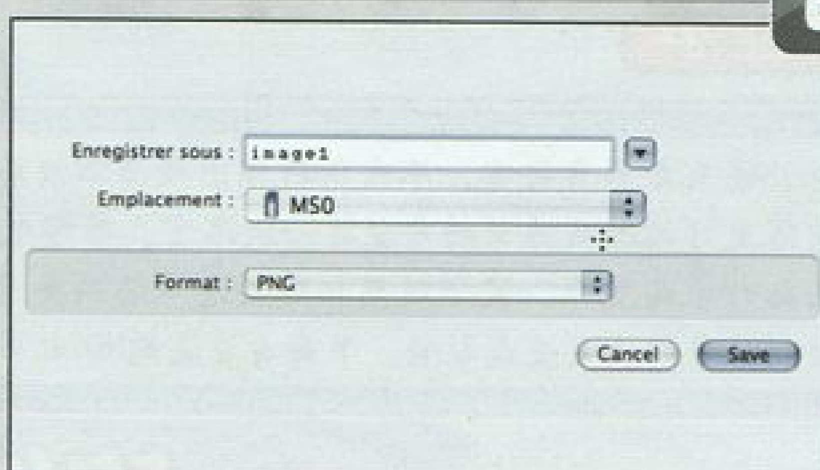


7



PSpaint支持文字录入，方法是选中左侧T字样图标，右下方出现虚拟键盘，然后将光标移动到要输入的字母上按×键选中，再将光标移动到画布上，再按×键，刚才选中的字母就显示在画布上了。这样的录入方式，别说输入一段话，就是输入一个单词都很麻烦。

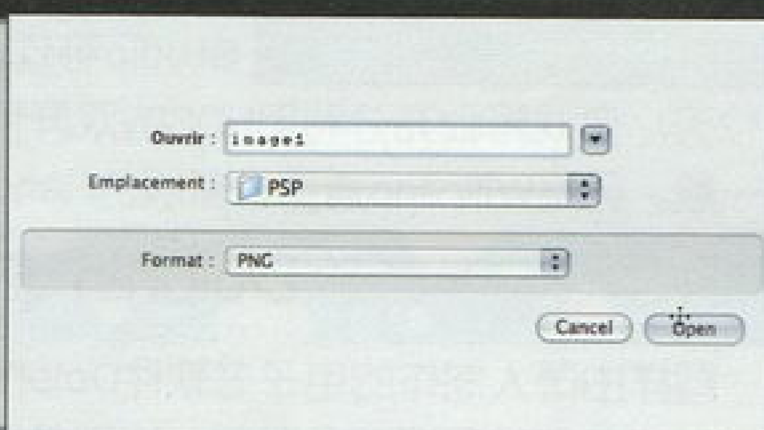
8



绘制图片完毕后，点击右下方的Save按钮可以调出保存界面，将图片保存。其中点击Enregistrer Sous后面的箭头可以选择图片文件名，点击Emplacement后面的箭头能选择保存文件夹。最后将光标移动到Save按钮上，按×键图片保存。

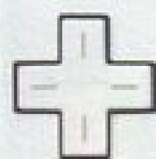
9

同样在主界面中，选择Open按钮可以调出读取界面，读取已经保存过的图片。



PSpaint的界面简洁，大部分操作在主界面上就能完成。主界面提供的功能非常丰富，功能区的规划也是非常合理。完全模拟鼠标的操作方式让玩家一开始就能适应。美中不足的是，PSpaint的稳定性欠佳，偶尔会出现重启现象，希望作者在下个版本中改进。当然，如果能加入更多绘图工具就更完美啦。

大约是事前做好了心理准备，也可能机器本身改进的确不够多，大部分玩家对PSP—3000的到来保持着一颗平常心，连论坛上炫耀的帖子也不多。反倒更关心任天堂的NDSi，光是那摄像头就够让人浮想联翩的了。



玩转NDS

文 小超　编 米格

NDS软件学院

VOL.37

任天堂果真厉害，不出所料推出换汤不换药的新型NDS。NDSi在硬件性能上没有多大进步，大家想获得更好的游戏画面的希望再一次落空。想想也是，老任怎么可能扔下数量庞大的NDS老玩家呢。摄像头估计才是重点，灵活运用拍照的游戏恐怕要紧随其后诞生了。能够从SD卡运行程序，不知会不会对自制软件的开发造成影响。下面看看近期NDS软件业有哪些大事发生吧。

软件新闻

国人自制同人游戏《迷失太空》即将发布



最近PSP上推出了诸如《欢乐斗地主》等不少国人自制同人游戏。这股热潮正刮向NDS，由TGBUS挑头，集合了众多国内优秀制作人的同人游戏《迷失太空》将于10月下旬与玩家们正式见面。据悉，游戏内容与飞行射击无关，而是PUZ类型，但具体规则保密，适合玩家乘坐公交地铁时解闷。开发过Reno Studio等软件的Willreno是游戏的主力程序员，整个开发过程历时12天。游戏将会充分利用NDS的双屏特性，并支持震动，可见国人的游戏开发实力已经非同一般。另据Willreno透露，新版的Reno Studio将于11月份发布，大家还要耐心等待哦。

Dolphin Reader新版公开

同样由国人制作的电子书软件Dolphin Reader于9月下旬发布新版。用过该软件的朋友一定对其朴素的界面印象深刻，特别是看书时黑漆漆的背景颇让人觉得不爽。新版加入了对背景图的支持，用户能添加自己喜欢的图片作为阅读文本时的背景图。软件已经内置了三幅背景图。如果想添加背景图，需要将图片转换为256×192像素大小、BMP格式，然后拷贝到/dolread/bg目录下。启动软件后，在阅读选项中选择背景，然后按十字键的左、右即可更改背景。另外还要提醒大家的是，Dolphin Reader阅读的文本需要事先在电脑端进行转换，否则无法正常浏览。转换程序可以在conv目录内找到。

因为最近实在没有好的NDS软件涌现出来，我们的软件学院部分也暂停一辑。从GBA到GBA SP再到GBM，从NDS到NDSL再到NDSi，老任可真会挖掘掌机产品的剩余价值。相信看到NDSi的图片后，玩家们都会留口水了。口水出来了，荷包也瘪下去了，当然老任的目的也达到了。

烧录卡新闻站

VOL.36

文 月下血影 编 米格

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS

厂商：EZFLASH

厂商网站：www.ezflash.cn

EZ5PLUS新版测试内核及软复位补丁发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

最新内核版本：1.90 open beta3

EZFlash小组于10月9日对EZ5及EZ5 PLUS的软复位补丁进行了更新，最新版的软复位补丁修正了2725、2731、2745、2751、2758五款游戏的复位BUG。此外EZFLASH小组在10月13日于英文论坛发布了新功能预览版内核1.90 open beta3，此版内核加强了1.90 ob2内核中开发的即时存档功能的稳定性：

提高了进入即时攻略的启动速度；
按A键可退出金手指设置窗口和游戏设置窗口(关闭前请不要忘记存储设置选项)；
修正了1.90 ob内核中播放DPG影片的问题；
修正了涉及EZ3in1扩展卡的一些漏洞。

注意：该版本内核为新功能预览测试版内核，仅供乐于尝鲜用户体验，如遇运行不稳定，请使用1.86或更新的正式版内核。EZ5 PLUS所有内核向下兼容旧版EZ5。

下载地址：http://ezflash.sosuke.com/viewtopic.php?f=16&t=13244(官方主页未提供)。

M3/G6

厂商：GBalpha

厂商网站：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR 新版内核发布

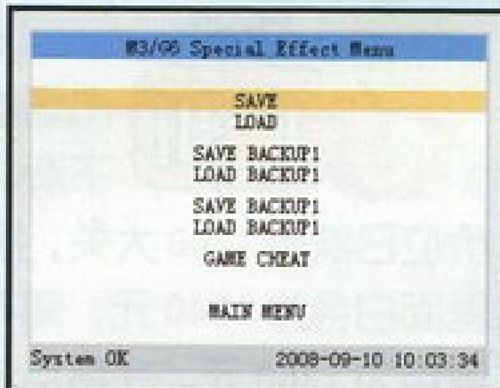
类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

最新内核版本：V3.9b X

GBalpha小组日前正式宣布，今年主打型号的电影卡产品M3DS Real将加入新开发的NDS游戏即时存档功能，该功 能可以对每个游戏同时使用3组即时存档，并且拥有8秒的存档和5秒的读档高速存取速度，以及简易多功能即时存档菜单控制，将给使用者的游戏体验带来更多的方便和乐趣。



新的即时存档功能最大的不同在于采用自定义组合按键呼出主菜单进行操作，这种操作方式可以避免在即时存档前就因为激活热键按下了不应按下的确定键，造成错过存档时机的问题，这一点在GALGAME中尤其突出。本来想要在选择分支前存档，结果呼出存档菜单却必须按下确定键，结果选项确定后才存了档，读档后发现已经错过了选择选项的时机，没有起到即时存档应有的作用。



M3的即时存档引擎可以实现稳定而可靠的即时存档数据保存，无论是2D还是3D场景，都可以使画面正确地保存和还原。目前这项功能已经进入测试后期，这项新功能目前已经能够兼容90%甚至更多的NDS游戏。只是何时小组才会放出整合新功能的内核，还是一个未知数。

掌机市场扫描

这段时间电玩市场的主角无疑就是PSP-3000和NDSi两个掌机新贵了，其中PSP-3000已经发售，相信有不少玩家已经心动了吧。而另一位主角NDSi也准备在半个月后和大家见面，不知道两台新掌机会展开一场怎样的对碰呢？好，下面就让我们来了解一下近期的掌机市场行情吧。



栏目主持／乌冬



乌冬

深圳

完稿前收到PSP-3000到货的消息，比官方公布的日版发售时间还早了几天，笔者带着疑问第一时间赶赴电玩市场，果然在某间大型电玩店柜台的显眼位置上看到了PSP-3000的实机，询问店员过后才知道原来先到的是美版的《瑞奇与叮当 尺寸事件》捆绑套装，该版本在美国的某些地区已经偷跑，所以这次国内美版PSP-3000的提前到货也就不足为怪了。

套装里带的PSP固定为银色，型号为PSP-3001，除了主机、电池和适配器这些标准配置外，套装还包含了《瑞奇与叮当 尺寸事件》游戏UMD和《国家宝藏2》电影UMD各一张，另外还有一张1G的记忆棒和《无限回廊》的PSN下载券。至于大家最关心的价格问题嘛，因为首批到货的套装数量比较少，所以价格也自然地炒高了不少，报价为1700元，不过随着这几天港版PSP-3000的发售与陆续到货，价格也开始慢慢降了下来，直到完稿为止，市面上的港版标准版的价格为1320元，颜色有黑、白和银三种选择，美版的捆绑套装要1580元，颜色只有银色。

NDS方面则没有太大的动静，不禁令人猜测是被PSP-3000的风头所盖过，还是NDSi这场暴风雨来临前的宁静呢，就让我们一起拭目以待吧。





沈朗

广州

国庆过后，广州掌机市场的总体价格走势继续下滑。黑色的PSP-2000价位已跌破1300大关，报1290元，其他颜色里面白色为1340元，薄荷绿、熏衣紫、雏菊蓝色为1360元。完稿当天，广州到了仅有的几台PSP-3000，先来说说笔者对它的第一印象。3000外型感觉比2000更加圆润，表面的材质工艺也由原来的光面变成了磨砂，手感不错。新技术屏幕带来的绚丽和老机型的差别不是一般大，详细情况请参看本辑卷首特报，笔者在这里就不罗嗦了。接着是破解的测试，放入神电V7后结果不出意料，直接黑屏，可以确定是TA088_V3（TA090）主板。由于还没有破解的关系，所以PSP-3000的报价基本与老型号差距不大，报1310元，对新型号PSP有爱手头又比较宽余的朋友，这段时间不失为入手良机。否则等破解再入手的话，价格肯定没现在那么低了。

NDSi的公布对NDSL的冲击不大，行货iDSL各色维持在985元的价位。水货NDSL黑、白报1005元，冰蓝、金属玫瑰报1020元。另外烧录卡里面R4的风波仍在不断，近期又冒出一款号称R4 II的烧录卡，使用其官方提供的核心文件除了读取速度慢点外，对目前游戏尚能运行，报价98元，出于对未来游戏的兼容和核心文件的更新效率的考虑，还是建议各位读者谨慎选择。





尽管PSP-3000已经上市，但由于主板破解的进度依然是不见眉目，所以市场仍然是PSP-2000的天下。不久前从批发渠道了解到，为了满足市场上对彩色PSP-2000的需求，一些商家采用了主机主板与外壳互换的手段，也就是将可刷写的黑色低版本（4.01以下）主机主板与暂时未破解的高版本彩机交换主板。从技术的角度看这样做相比翻新来得体面，比硬降也温柔了不少，但是对于一些追求完美的买家来说自然还是不会妥协的。这种机器的辨别方法也比较简单，购机时注意对比主机封条处一大一小两张原厂封条的颜色即可，若颜色不一，扭头便走就是了。价格方面，黑色主机配8G记忆卡在1580元左右，而彩色可破解机器因为数量越来越少，漫天要价的情况普遍存在，这里就不给出参考价格了。

任天堂似乎受够了索尼的不断骚扰，终于公布了NDS的新形态NDSi，提前一年为玩家展示了下一代便携游戏机的雏形和基本配置。从GBA到GBM经历了三个形态，按照习惯来看NDSi应该就是NDS的最终形态了。虽然NDSi发售在即，不过并未对NDSL的价格造成多大影响，主机＋烧录卡（EZ5）+2GTF卡＋贴膜＋包的套装价格稳定在1300元左右。





十一黄金周刚过，大卖场里就看不到那人山人海排队买东西的场面了，过往的顾客十分稀少，当然也包括电玩区。这个月第一大事就是PSP-3000的发售，但是由于新版机器未能破解的原因，价格并没有炒到当初PSP-2000发售时那么高，而PSP-2000的价格也没有回落的意思。PSP-2000里面美版黑色主机的货源仍十分充足，价格在所有颜色里相对便宜，但并不像大家所认为的那样是所有颜色里最便宜的，笔者近期发现在4月份推出的金属蓝PSP-2000的价格不知道什么原因竟然比黑色主机的价格还要低一些，仅卖1280元，这种落差在彩色机器里面是非常少见的，如果对颜色没有要求的话，金属蓝是个不错的选择。其他颜色里面黑色是1320元、粉红色1480元，白色、银色、蓝色、紫色、绿色均为1420元。另外这段时间组装记忆棒价格又下调不少，16G高速MARK2价格稳定在550元左右，而4G MARK2和8G MARK2价格分别是150元和230元，

自从任天堂公布了NDSi后，许多玩家都在观望，考虑NDSL是不是还值得购买。笔者的看法是，虽说新款的NDSi有不少值得期待的地方，但是能否破解和上市后价格会比NDSL高出多少等问题都是没有办法预料的，所以目前来说NDSL依然是有购买价值的。价格方面，神游行货iDSL价格稳定，各颜色在1000元左右，同时还有不少商家推出了优惠的套装，玩家可参考购买。





各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	沈朗	1310	1298	985	1050	—	205(M2)	130(M2)
广东深圳	久圣电玩	1320	1340	1050	1100	—	220(M2)	120(M2)
北京	绿洲电玩	1380	1350	1050	1050	500	230(M2)	95
陕西西安	快乐多电玩	1290	1300	1000	—	420	230(M2)	150(M2)
山西太原	逸豪电玩	—	1380	—	1100	500	280	180
安徽合肥	红星四海电玩	1380	1300	1000	1000	—	130	70
哈尔滨	鑫星电玩	1300	1300	1030	900	—	200	95(M2)
福建厦门	快乐多电玩	1350	1350	1080	—	400	220(M2)	120(M2)
天津	MARS(战神)	1599	1290	980	—	—	240(M2)	120
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1350	—	1100	—	300	150(M2)

硬件短消息

栏目主持 米格

为解决PSP游戏手感不好的问题，配件厂商提供了诸如滑杆帽、握把等产品来提升手感。其实，如果能直接用PS2或PS3手柄来玩PSP游戏，岂不更好？在TGS展上，果真出现了这样一款游戏，可惜的是需要连接电视显示图像，步骤也很麻烦。下面看看近来掌机上有哪些新周边发布吧。

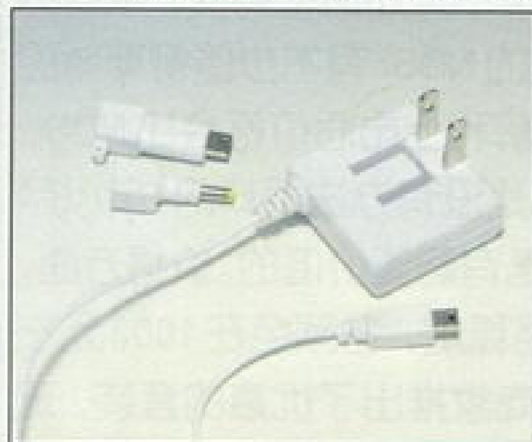
多功能电源

文 就爱360

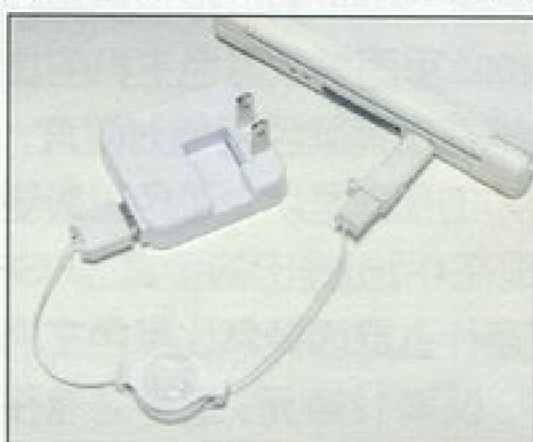
品名：Choice S
种类：电源
出品：アベル
对应机种：NDSL/PSP-1000/PSP-2000/iPod
官方价格：1980日元

掌机、手机、MP3，有多少台设备，就得有多少个充电器。外出旅行，光是带着这么多充电器就够麻烦的了。有了Choice S问题立刻解决。Choice S是一款多功能电源产品，可以为NDSL、PSP-1000、PSP-2000、苹果iPod播放器以及移动电话等设备进行充电。Choice S采用了分离式设计，充电插座通过USB连接线与充电头相连，USB连接线是伸缩式的，方便携带。只要我们更换充电头就能达到为不同设备充电的目的。Choice S的充电时间与和原装充电器基本一致。使用Choice S为NDSL完全充满电大约需要3小时10分钟，为PSP-2000充满电大约需要2小时45分钟。

Choice S的售价为1980日元，如果你觉得价格过高，可以选择Central Game。Central Game的售价只有1280日元，比Choice S便宜700日元。但Central Game的充电插座与充电线是一体化设计，无法分离，另外附带的充电头也少一些，无法为iPod以及部分型号的移动电话充电。









多功能充电器

品名：リチウムポリマー内藏 AC充电器
种类：充电器
出品：リンケージ
对应机种：NDSL/PSP-1000/PSP-2000
官方价格：1980日元

上面介绍的Choice S虽好，但却有致命的缺点。如果在没有电源插座的地方，任Choice S再大本事，也无法发挥作用。这时就需要多功能充电器来帮忙了。多功能充电器内置了锂离子电池，容量为850毫安，可以为NDSL、PSP-1000、PSP-2000以及移动电话供电，也可以为它们充电。事前我们将多功能充电器充满电，然后就不用担心PSP、NDSL在旅途中没电了。产品依旧采用充电头分离式设计，但与Choice S不同，充电头是单独销售的。多功能充电器的售价是1980日元，充电头的价格则为980日元。不过因为内置了电池，所以这个价格其实也不高。使用多功能充电器为NDSL充电大约需要1小时28分钟的时间，如果为NDSL供电，大约能驱动2小时36分。







应急充电器

品名：チャージアダプタLite
种类：充电器
出品：リンクスプロダクツ
对应机种：NDSL
官方价格：880日元



如果有朋友觉得多功能充电器还是无法满足自己的要求，那还可以考虑这款应急充电器。应急充电器采用干电池供电，完全不用担心插座问题，只要能有干电池就成。产品使用4节7号电池，充电线与电池盒采用分离式设计，但遗憾的是充电头无法更换，仅能对NDSL进行充电或供电。使用应急充电器为NDSL充电大约需要3小时左右的时间，连续游戏时间则为1小时24分钟，时间上要逊于多功能充电器。







视频转接底座

品名：PSPS Video Dock
种类：底座
出品：DreamGear
对应机种：PSP-2000
官方价格：29.99美元



PSP-2000支持视频输出功能，将PSP当成视频播放器，躺在床上舒舒服服的看大片感觉不错。DreamGear的这款视频转接底座，是专为喜欢将PSP连接电视的朋友设计的。视频转接底座可以牢牢地将PSP卡住，PSP略微向后倾斜，方便用户观看PSP屏幕。底座后部带有视频端子，可以连接电视，将PSP视频输出到电视显示。比较人性化的是，产品附带了漂亮的遥控器，可以控制音乐和视频的播放、暂停，躺在床上不起来也能完成各项操作。另外，产品还支持充电，一物多用。





UMD便携包

品名：Soft UMD Case
种类：收纳盒
出品：Intec
对应机种：PSP-1000/PSP-2000
官方价格：9.99美元



UMD光盘多了，肯定得好好地收藏起来。Intec制作的这款UMD便携包就特别适合手头有多个UMD光盘的玩家。UMD便携包类似我们平时用的光盘包，但体积要小很多。包包外面的材质采用了双层帆布，很结实。内部则根据UMD光盘的形状设计了活页，共有4个活页，能容纳下8张UMD光盘。

钱包式收纳包

品名：Klassy Klutch
种类：收纳包
出品：BD&A
对应机种：NDSL
官方价格：19.99美元



有些MM喜欢将NDSL装到钱包中，一来钱包的翻盖式设计，让NDSL能够方便地放进去、拿出来；二来厚厚的钱包可以很好地保护NDSL。BD&A正是看透了玩家的心理，推出仿钱包式的NDSL收纳包。此包包采用上翻盖式设计，还在正面加入了笔管槽，可以将触控笔插进去。包包的颜色有黑色、红色、灰色等，花纹也有数种，MM们可以仔细挑选一番啦。





SP评测室

文 keny

《掌机王SP》的读者越来越强啦，不但来信把好玩的故事提供给“掌门人”，把自己对游戏的看法投给“自由谈”，最近又有玩友在淘宝上淘到了国产的《吉他英雄DS》配套控制器，并且将自己的简单测评发到了米格邮箱。本辑第二篇评测就是该玩友给我们带来的，下面就让我们进入正题吧。

步行者PSP-2000炫彩机身贴
产品编号：CP-PSP0621
出品：步行者
种类：贴纸
对应机种：PSP-2000
推荐度：★★★★☆

想让你的小P更加与众不同吗？简单的彩色贴纸恐怕已经无法满足您对主机绚丽程度的需求，你需要的是炫彩贴纸。步行者的这款PSP炫彩贴纸采用进口材料制作，安装简单，而且除去后也不会留下任何划痕。每套贴纸分为正反两张，分别用于PSP正面与背面。图中就是贴纸粘贴后的效果，你一定好奇屏幕部分是如何贴上的？其实这是厂商配合贴纸量身打造的PSP主题，粘贴贴纸后再下载专用PSP壁纸配合使用，就能让你的PSP效果更加出众。这款贴纸有许多样式可供选择，感兴趣的玩家不妨上淘宝看看吧。

步行者
DAZZLE COLORED ADORN SHEET
PSP2000 炫彩机身贴
ITEM NO. CP-PSP0621















国产《吉他英雄DS》专用控制器
出品： 不详
种类： 周边
对应机种： NDSL
推荐度： ★★☆☆☆



笔者本来想在淘宝上买些NDSL的保护周边，结果惊奇地在一家店里发现了国产的《吉他英雄DS》专用控制器，心里顿时一惊。自己之前就比较留意这个游戏，很想体验一下用NDSL模拟吉他弹奏的感觉。看到这个，立刻在淘宝上又搜索一翻，发现有不少店家都有这款产品，而且最便宜的才只要40多元，最后笔者挑选了一家卖55元的，付款后第三天就受到了产品。

收到《吉他英雄DS》专用控制器的时候，感觉它比想像中要小。产品有个外包装盒，大小同NDS正版游戏包装差不多，而且外包装的整体设计也是模仿正版游戏制作的，在盒子的顶部开了个天窗，可以无需打开就清楚地看到控制器的四个按钮。打开后，控制器固定在一个吸塑胶盒里，固定得比较稳固，减少了运输过程造成损坏的几率。产品还附带一张说明书，不过都是英文的，看来这款控制器是瞄准了出口国外而制作的，并不是主要面向国内市场，所以说明书都是英文的也无可厚非。

拿出控制器后，感觉比原版的要小一些，而且它没有像原版产品那样附赠弹片触控笔。但笔者个人觉得这样的大小反而更适合东方人的手。之前也听有些朋友说，原版控制器太大了，玩着不太舒服。产品与原版一样附带捆绑手用的绷带。绷带为尼龙质地，上面附有魔术贴，可以方便地调整大小。从外观上看，这款控制器还是做得中规中矩，外壳也没有毛刺，手感还是不错的。

试着把控制器接到SLOT-2接口，插卡的过程还是相当流畅的，插入后控制器能紧贴机身，并不容易脱落。接着进入游戏（我用的是R4中文版，1.18版内核，游戏是美版的），原来因为没有插控制器而出现的提示消失。顺利进入游戏后，把绷带绑紧（虽然自己弄了半天才研究出拉紧绷带的办法），调整好手的位置后，就可以开始游戏啦。另外，这款产品并不像原版那样还提供支持老版NDS的解决方案，而是只能应用于NDSL上，NDS玩家们可要多多注意。

经过一番试玩，感觉这样的操作方式玩起来还是很有代入感的。按键在游戏过程中开始并无问题，手感也还不错，但玩久了就发现按键有一个国产或山寨货的最大通病，就是导电橡胶弹性不好，而且容易偏离原来位置，很容易导致按键按下去后不能弹回来。笔者可是被郁闷坏了，拿起了螺丝刀拆开来看一下，调整了一下导电橡胶的位置，才恢复正常。玩了一个小时之后发现手有些酸痛了，不过这倒与产品本身关系不大，主要还是NDSL的构造，这样玩起来并不符合人体工学，容易造成疲劳、酸痛。



眼看“《吉他英雄》系列”新作又将登陆NDS了，如果还能支持这款产品的话，又能为它延长不少生命力。





栏目主持：胧月

GAME CONVENTION 游戏万花筒

同样是各自动画中的当家看板娘，女王与绿毛两派FANS相处得就远不如此方和镜那边融洽，充分验证了“白颜祸水”的道理。假如最后一集女王能华丽丽地凄美死去，或者早乙女君语重心长地教导绿毛：“你还小，今后的路还很长……”，那两边可能都消停了，但河森老师说“我偏不！”，天佑您不要成为第二个两泽大神啊。









▲继续上一辑的“玩”四格，这个网站的制作人不亏是个宅人，更新速度非常快。这次只要输入关键词“星间飞行”，就能直接生成该四格。



巨大乐高马里奥问世

游戏玩家的创造力是无限的，日前国外一个叫做mode的3D模型工具论坛日前使用名为“NextEngine 3D扫描器”的工具对一个小巧的马里奥模型进行扫描，之后使用乐高玩具组建了一个高75cm的巨大马里奥，下面就让我们一起去看看吧。



▲首先对马里奥模型进行扫描。

▲扫描后的3D模型。

▲乐高玩具组装中……



◀最终完成品与原来模型的大小对比图。



▶使用软件得出的预览效果图。

胧月：最后点阵效果的表现确实非常出色，不过说真的，第一次看到的时候头皮一麻。



人气四人娘痛车欣赏

“痛车”是20世纪末的新生名词，在日语中，“痛”作为单独接头语使用时，比如痛车、痛单车、痛携带（手机）等等，表示该物的主人通过这些物件，毫不掩饰地表现出自己作为动画或游戏FAN的御宅趣味。痛车的作法是在车体表面喷涂ACG涂装，有钱人可以直接DIY自己的小四轮，而对于爱好此道的平民阶层来说，痛车玩具则是不错的选择。

兰华

不满绿毛卖萌的大有人在，其实对于一个16岁的小女孩来说，那种舞台风格已经很难能可贵了。该车原型是SUBARU IMPREZA WRX，涂装风格也是萌意荡漾，很容易引起美少女宅的好感。





雪莉露





除了最初的那场演唱会前稍显跋扈外(这也可视为其本人的完美主义)，女王真没有什么可指责的地方，有时太完美反而叫人萌不起来啊……该车原型是三菱LANCER EVOLUTION Ⅷ，涂装上大量使用了红色，车顶则与兰华的萌系风格形成鲜明的对比。

此方和晶

变脸王泉此方的表情之丰富，远不仅仅是上得厅堂、下得厨房这么简单，她能在池塘边和稀泥，甚至也能在街头耍流氓 而万年怨妇小神晶尽管只能在两种模式下切换，但和白石的对口相声中的犀利吐槽使得其人气并不亚于动画正篇角色。以下两款痛车均是开发概念图，不过等各位读者拿到本书时，市面上应该就可以看到成品了。



■ FD3S RX-7



■ AE86 SPRINTER TRUENO

乌冬： 作为一名忠诚的西多饭，我认为这四个女人连……

胧月（打断）： 别再黑种了，真的。



《逆转裁判》TGS2008会场专卖周边

每年的TGS不仅是众多游戏厂商向玩家们展现自家热门游戏的一个平台，而且也是拿出一堆周边来赚钱的大好机会，而其中又以Capcom和Square Enix的游戏周边人气最旺，再加上有不少“宝贝”都是会场限定贩卖的物品，所以很多贩售柜台前总是人满为患。要将会场上出售的各种五花八门的游戏周边全部介绍给大家显然不实际，这里雷伊就为大家介绍一下Capcom专区出售的“《逆转裁判》系列”的好东西吧。

大将军馒头



■以游戏中的“人气”英雄逆转大将军为主题的馒头，不知道味道如何？



会场贩售价格：1000日元（含税）

《逆转检察官》主题T恤



▲《逆转检察官》还没有发售，游戏的相关T恤就已经上架了，T恤上的图案是系列FANS非常熟悉的吉祥物“逮捕君”。

会场贩售价格：3000日元（含税）

戈多主题马克杯



▲戈多可以说是整个系列中塑造得最成功的角色之一，拿起他的主题马克杯喝咖啡的时候，你会不会想起他在法庭上的英姿呢？

会场贩售价格：1000日元（含税）

御剑主题香水蜡烛



◀呃，只能说御剑的确在女性玩家心目中有着不可替代的地位吧……

会场贩售价格：1000日元（含税）

御剑主题IC卡贴纸



▲又是御剑的主题周边，一套两张，分为全身和半身造型。

会场贩售价格：600日元（含税）

胧月：除了GAL类以外，能推出如此多周边的日系AVG真是凤毛麟角。这次Capcom专区也算为《逆转检察官》造了势，御剑翻身做主人，大期待。

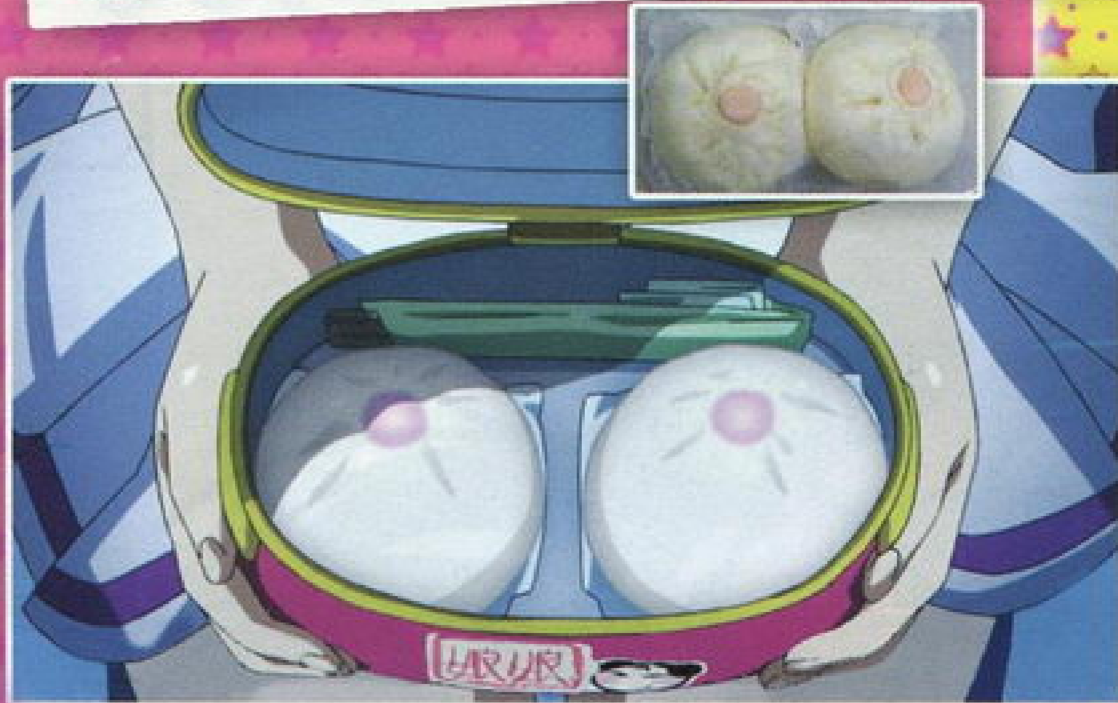


“超时空饭店 娘娘”的名产出现在日本中华街



看到这家饭店的名字，各位一定会联想到大人气动画“《超时空要塞》系列”吧？没错，“超时空饭店 娘娘”正是在近日完结的人气动画《超时空要塞 边境》中出现过的一家中华料理店，也是女主人公之一的兰华打工的地方。为了吸引各位FANS，神奈川中华街“横滨大世界”的一家店根据“超时空饭店 娘娘”的招牌菜制作了这种包子。味道怎么样先不说，光是想到兰华MM的便当盒里也出现过这种包子，想必就有大批FANS去购买了吧。每个包子的售价为500日元，在购买包子的同时还能获得《超时空要塞 边境》的精美贴纸。

乌冬：吃了会不会消化不良啊。



▲外形还是非常相似的，但看上去并不好吃……



用你的Geass命令鲁鲁修和C.C.念台词吧！《反叛的鲁鲁修》声音合成服务推出





这是一种以《反叛的鲁鲁修》为主题的声音合成服务，由Code Geass制作委员会和NEC共同推出，大家直接到《鲁鲁修》的官方网站便可找到。通过这项服务，我们不但可以设计各种台词让鲁鲁修和C.C.照着念出来，同时还能对他们的声调进行调整，各位FANS可以亲手制作出独特的《鲁鲁修》小剧场。制作好的声音还可以上传到网上供他人欣赏。



▲在这里我们还可以去欣赏别人制作的台词。

胧月：哦哦哦，太好了！我去编个二C捆绑鲁鲁的DRAMA。



玩《一骑当千 雄辩之拳》的人中，宇轩敢说十个里至少有8个是冲着“爆衣”的CG去的。其实，想看美图，何必要辛辛苦苦地玩游戏，买本《掌机王》看美图秀不就得了嘛。本辑美图秀是栏目开办以来“肉色”最多的一次，老天啊，饶恕我吧……谁叫它原画就是这么邪恶呢。

栏目主持 宇轩



宇轩：

关羽、关羽为什么关于这么受欢迎呢？







宇轩：大团圆集合，4个主角们都在这儿了。

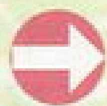








宇轩：别了，美好的夏天。





宇轩：最后是一张读者来稿的噩梦骑士同人画，质量相当不错哦。其他有实力的读者们也可以尝试投到我们信箱来，一经采用，我们会免费赠送一本当辑的《掌机王sp》作为礼物。



轻松日语教室

文：昧昏

早在这个栏目很早的一篇文字中，曾蜻蜓点水地提到一下"贵様（きさま）"是日语中语气较为轻视乃至敌视的第二人称叫法，而"贵方（あなた）"除了作为夫妻间的爱称外，也是含有尊敬语气的第二人称，今天我们就来简单地谈一下日语文化中非常重要的敬语部分。

敬语

敬语可以让自己显得彬彬有礼，可以向比自己年龄长、地位高的社会关系者表达尊敬、敬畏或者疏远的这样一种关系。与日语形成鲜明对比的是英语，英语中对动作表达敬意的用法很少，基本上是"please"这个万金油。至于英语中的"you"原本是类似"あなた"的第二人称敬语，可由于非敬语形的"thou"几乎已在现代英语中绝迹，所以"you"也丧失了原本的敬语范畴。像日语中"为了反映出上下关系而专门形成的一套文法体系"的敬语在欧洲语言中是不存在的。

那么汉语里面呢？汉语是属于汉藏语系的独立语，对于动词的敬语用法并不多，特别是像"です"、"ます"的句式并不存在于汉语。不过，汉语中名词的敬语数量是非常庞大的。表示尊敬的，像"贵"、"令"、"尊"、和表示自谦的"敝"、"拙"等接头词在日常生活里的使用非常频繁。比如"贵姓"、"贵庚"、"贵体"、"尊府"、"尊号"、"尊夫人"、"令尊"、"令爱"、"敝人"、"敝公司"、"拙荆"、"拙作"、"拙见"、"寒舍"等等。

一般来说，日语中的敬语分为尊敬语、谦让语、丁宁语三类。

尊敬语

在对方的地位比自己高，且对方是句子的主体时，围绕其使用的词发生的变化为尊敬语。

动词变化

方式一：改变动词自身。比如说表示去向的动词"行く"变化成"いらっしゃる"，表示吃的动词"食べる"的动词变为"召し上がる"，表示看的动词"见る"变化成"ご览になる"，表示做的动词"する"变成"なさる"等。这一类的敬语变化必须强记，在此并不要求阅读本文的各位掌握——不但笔者没有完全掌握，就算对日本人来说，该部分也是相当艰深复杂的。

方式二：お/ご~になる。如表示等待的"待つ"→"お待ちになる"。

方式三：お/ご~です。"待つ"→"お待ちです"。

方式四：将动词变化为俗称的"被动体"，如表示所在的"居る"→"居られる"。

形容词和形容动词变化

形容词和形容动词经过翻译的话都属于中文中的形容词，在日语中它们的最显著区别是其连体形一个是"い"，一个是"な"。比如"おいしい料理"（好吃的料理）、"にぎやかな町"（热闹的小镇）。这两类词的尊敬语是在前面加"お"或者"ご"，如"お忙しい"、"ご机嫌"。一般来说，大和语言，即日语中的原生词汇前加"お"，而直接从汉语中拿来的汉字词汇前则加"ご"。

名词

名词的变化和中文类似，在名词前加“お”、“ご”、“贵”、“尊”、“玉”等字眼，而涉及到皇族时名词还会有更特别的变化，比如“诞生”一词，古时候称皇族成员的诞生均为“降诞”，天皇的死亡则称为“崩御”。



谦让语

当对方的地位比自己高，且自己作为句子的主语对对方实施动作时，该动作则要转化为谦让体。在所有使用谦让语的句子中，必须要有两个以上的人登场，否则无法构成“谦让”动作。

动词变化

方式一：改变动词自身，“行く”变成“伺う”，“见る”变成“拜见する”，“する”变成“いたす”等，该方式和尊敬语类似，除了强记外没有其他的掌握办法。

方式二：お/ご～する，**这里千万别跟尊敬语的“お/ご～になる”混淆，比较简单的记法是，凡是自己做的，都是“する”，而地位比自己高的人做的则是“になる”的句式。**

名词变化

除了将“茶”改成“粗茶”、“著作”改成“拙作”一类的变化外，在名词前加“お”或“ご”也可表示谦让，“お”或“ご”这种即可表示尊敬体、又可表示谦让体的用法是一定要注意的。比如“先生へのお手纸”是谦让体，而“先生からのお手纸”则是尊敬体。

至于形容词和形容动词则没有谦让体的变化方式。

丁宁语

对方地位比自己高，且自己作为句子的主语时，所实施的动作相关词汇则变化为丁宁语形态。丁宁语的特征是句子末尾为“です”、“ます”或者更上一级的“であります”、“ございます”，而动词也要进一步发生变化。比如“我在家”的日语普通体是“自宅にいる”，丁宁语形态是“自宅にいます”，想更进一步表示谦虚的话还会变成“自宅におります”。

以上介绍的三种语法均是日语中的敬语，表示对听话人的尊敬，而在与对方不熟悉的情况下，无论地位高低，最好都使用敬语形态。

不规则动词

前文提到尊敬语和谦让语时，动词的第一种变化方式均靠强记，无法通过“お～になる”、“～れる/られる”、“お～する”的公式套用。好在这样的常用词并不多，各位请参见右表自行掌握。

普通形	尊敬语	谦让语	丁宁语
ある	—	—	ございます
いる	いらっしゃる	—	おります
行く	おいでになる	伺う	参ります
来る	见える /お见えになる（来る）	参る	—
もらう	—	いただく 顶戴する 拜领する	—
あげる	—	さしあげる	—
くれる	くださる	—	—
する	なさる	いたす	いたします
言う	おっしゃる	申し上げる 申す お耳に入れる	申します
闻く	お耳に入る	伺う うけたまわる 拜听する	—
见る	ご览になる	拜见する	—
会う	—	お目にかかる	—
知る	ご存じだ	存じ上げる	存じています
思う	思し召す	存じる	存じます
着る	お召しになる	—	
食べる	召しあがる	—	いただきます
饮む			
寝る	お休みになる	—	—
死ぬ	お亡くなりになる	—	—
借りる	—	拜借する	—

栏目主持 羽纹

专区地带 ZONE STRIP

1999诺斯特拉达姆斯的预言

诺斯特拉姆斯也被译成诺查丹玛斯，法文名Michel de Nostre-Dame，英文名则是Nostradamus。他于1503年12月14日出生在法国普罗旺斯，开始是犹太教徒，1512年改信天主教。自幼喜好占星术，1522年在家人的要求下学习医学，1525年获得学士学位返回故乡开设诊所。1529年10月23日再次研习医学获得博士学位，1938年由于触及教会的信义开始了漂泊的生涯。1544年定居马赛，同年11月来到萨朗，并开始专心著书，1555年出版《诸世纪》，1956年受卡特琳娜·德·梅迪西斯王妃召见到达宫廷，1566年7月2日病卒于家中。关于他曾经的那个著名预言，本文是另一种解读。



◀诺查丹玛斯之子Cesar绘制的画像。

文 深海披风

恐怖大王 King of Terror

《晓月》中提到的"1999预言"即是指诺斯特拉达姆斯对世界末日的预言。现在来看全然不会有人相信1999年会是世界末日，但在当时的日本却相当轰动。持赞同观点者，如漫画《MMR神秘调查班》第二卷中所讲，预言未来在当时理论上是可能实现的。关于预言部分推测为：由于美国和日本的关系恶化而发生战争，从而发展成为世界级的核大战，然后形成核子冬季。对于三战的恐惧，其实来源于美苏争霸时代，记得以前看过一些关于日本被美苏分而治之的YY小说。持反对观点者如漫画《直击！人类灭亡超真相》中《直击！诺斯特拉达姆斯超真相[后篇]》(P33～P63)所讲，其中提到了《诸世纪》第十卷第72首的四行诗：

"1999年第7之月，
恐怖大王自空飞舞而降，
他将唤醒昂格尔莫亚大王，
至此之际火星将会支配地上的福祉。"

法文《Les Centuries Astrologiques》(注释1)10章72节如下：

『L'an mil neuf cens nonante neuf sept mois,
Du ciel viendra un grand Roy d'effrayeur,
Resusciter le grand Roy d'Angolmois,
Avant apres Mars regner par bonheur.』

与此对应的英文翻译为：

『The year 1999, seventh month, [or simply "sept"]
From the sky will come a great King of Terror.
To bring back to life the great King of the Mongols,
Before and after Mars to reign by good luck.』

在John Hogue所著英译本《Complete Prophecies of Nostradamus》(注释2)中的10章72节内容则是：

『In the year 1999 and seven months [July],
A great King of Terror will come from the sky.
He will bring back the great King Genghis Khan.
Before and after Mars rules happily.』

漫画中借诺查丹玛斯之口来解释King of Terror的形象：

“恐怖大王是指鄂图曼帝国入侵时，1547年的法兰西国王弗兰索瓦一世，弗兰索瓦一世是个伟大的王者，留下了许多丰功伟业，对于文化艺术的发展更是不遗余力。人们尊称他为『法国文艺复兴之父』。”（引号内为漫画原文，以下同）



16世纪的法国处于昂古莱姆王朝统治之下，民间病疫流行，1547年弗朗索瓦一世（注释3）驾崩，接替者是亨利二世（Henrique Ⅱ），他的妻子就是卡特琳娜·德·梅迪西斯（Catherine de Medici）王妃。1559年弗朗索瓦二世（Francois Ⅱ）继位，1560年后则是是查尔斯九世（Charles Ⅸ）统治，之后，亨利三世（Henrique Ⅲ）成为昂古莱姆王朝的最后一代君王。

弗朗索瓦一世这个人其实大家并不陌生，囚禁基督山伯爵的伊夫城堡（Chateau dIf）就是他下令修建的。弗朗索瓦一世在争夺神圣罗马帝国皇位的竞争中败给了奥地利的查理五世，但却取而代之成为布列塔尼地区的统治者，1515年在兰斯大教堂加冕为法国国王。他是法国历史上史无前例的一位具有人文主义思想的国王，也是许多艺术家的支持者和保护人，他积极鼓励文学和建筑的发展，并把卢浮宫从一座要塞式的建筑变成了艺术博物馆。

他不仅仅敢于和欧洲强大的哈布斯堡王朝公开叫板，而且还与伊斯兰回教徒结盟来攻击基督教国家，这在欧洲基督教盛行的各国眼中，实在无异于引狼入室的恐怖大王。

注释1：《Les Centuries Astrologiques》，意为“从星相学的角度来看待今后几个世纪”，法文原版的《诸世纪》名称。

注释2：《Complete Prophecies of Nostradamus》，意为“诺查丹玛斯预言全书”，英文译本的名称，通常简称为《Centuries》，即《诸世纪》。

注释3：弗朗索瓦一世（Fransois Ⅰ），生卒年1494年9月12日～1547年7月31日，执政年1515年～1547年。

安哥鲁莫亚 Angolmois

“昂格尔莫亚其实是地名，弗兰索瓦一世同时也是昂古莱姆（Angoulême，法语）家的伯爵。昂古莱姆家的领地在当时法国西部的城市——昂古穆瓦。所以我把昂古穆瓦之王稍微避讳一下，就成了昂格尔莫亚大王啦！1525年弗兰索瓦一世在跟哈布斯堡王朝作战败北后，为了攻击同样信仰天主教的国家，天主教徒竟然去跟伊斯兰教徒结盟这件事招致了众多人的反感。结果也导致鄂图曼帝国获得扩大势力的机会。所以说1999年时的法国国王将会像弗兰索瓦一世一样，跟鄂图曼帝国结为同盟，这就是我的预言。”



这个观点值得赞同，因为由Angolmois（昂格尔莫亚，或译作安哥鲁莫亚）变成Mongols，然后变成Genghis Khan，其实初始最可能就是指谐音的Angoumois（昂古穆瓦）。至于上面的演化应该是这样，一种说法认为Angolmois是蒙文中的mongolois，所以之后变成了Mongols（蒙古人），最后误传作Genghis Khan（成吉思汗）。根据我个人的理解，应该还有一种可能，那就是成吉思汗对欧洲造成的恐惧阴影，因为十三世纪蒙古帝国版图在欧洲扩张时，拔都（李秃）的西征军曾占领基辅，并攻入波兰匈牙利等地。

“因为对当时的历史不了解，才会对这些预言诗感到恐惧。像鄂图曼帝国侵略的预言，现在听起来都脱离现实感了。不过对当时的欧洲人而言，这可是无比迫切的危机啊。”

栏目主持 洋葱 嘟嘟

《怪物猎人》是否适合女孩子？相信很多人会说“不”，毕竟在大家心目中女玩家是不会喜欢上这种整天打打杀杀的游戏。不过现实可不是这样哦，接触游戏后爱上狩猎生活的女猎人还是有不少的，洋葱就有好几个朋友整天被女友抓去砍怪……这一次我们请来的嘉宾“报纸”小姐也于今年暑假加入了猎人行列，让我们来看看她的狩猎日记吧。

甜品屋

昵称：扭动の小报纸
喜欢的游戏：“《空之轨迹》系列”、“《怪物猎人》系列”
口头禅：人家只是个爱画画的怪叔叔

报纸伟大的狩猎日记

第一次摔倒



小P入手后第一个游戏就是《怪物猎人》，刚接触到这个游戏，就被强大的效果震撼到了，逼真的动画，让玩家就像置身游戏中的世界一样。在朋友的指导下了解了基本操作，把村子里的小猪猪摸回家，在猫奶奶那领到了第一只战斗猫猫。刚开始的几次任务很简单，轻松就解决掉了，之后碰到了传说中的大怪鸟，看见那个巨大的身子我都没敢上去砍，站在大怪鸟面前犹豫不决的时候被它一个冲撞结果猫车了……后面的几天小P被我当做MP3听歌闲置了N天。（：话说我当年初次见到大怪鸟的第一反应就是“向后跑”……）

后来某次朋友聚会，大家嚷嚷着出来联机，结果进了集会所被众人鄙视了一番：“报纸啊，你怎么到现在还穿着最初级的雪山装啊……难怪防御上不去。”一阵恶寒，原来在怪物身上挖到的东西是用来做衣服的么（被抽飞）。在朋友的帮助下，我拥有了生平第一套套装：当当当当！雪狮子装！（撒花）还去挖了很多素材换了一把新太刀。攻击和防御总算上去了，并且轻松过了大怪鸟任务。

第二个难题——臭石头龙

暑假的小日子风光无比，每天都跑去和朋友联机刷装备，很快连自己的麒麟装都有了（擦泪……）家里的战斗猫猫久贝也飞快升到10级了。《怪物猎人》这个游戏是充满技术含量的啊……没过多久我又卡住了，这一次是岩龙。刚开始接到这个任务以为和普通的怪物一样杀杀就能过，结果兴冲冲地跑去却什么也没看见，绕场N圈没有收获之后开始怀疑这个游戏出现BUG了。多次寻找未果于是就结束了任务，第一次杀岩龙宣告失败。

后来问了下一起联机的朋友，才知道原来岩龙是钻在地里露出一个小山一样岩石的龙啊，好办，于是第二次接了任务。在8区成功找到一块很假的石头小山，一刀砍了下去，结果，噌……火花四溅华丽地弹刀了（某终于知道自己杀岩龙用刀砍不动……）第二次杀岩龙失败= =。为了杀岩龙一雪前耻，我特地去做了套盾蟹的弓装，和一把猎弓Ⅲ，整装完毕，出发。



熟练地吃完药喝完冷饮奔到8区，看见一座很假的石山，哼哼，看本姑娘今天灭了你！于是开始小心翼翼地对着岩龙找准时机射击。结果是因为弓攻击太弱了吗……在最后一刻岩龙仍没有死亡，时间到。穿着盾蟹装的某只呈失意体前屈状——OTL，第三次灭岩龙计划流产。挫败感顿时让我再也没有信心继续杀下去，PSP继续开始了家里蹲……

前不久在网上看到一个强人杀岩龙的经验，看了下着实惊讶到了。这位强人介绍自己是猎人众多流派中的“爆弹流”（也就是以爆弹为主要攻击手段的一种技术），凭借几个爆药筒便将岩龙给“哔——”了。于是我准备了几个大爆药筒G，因为携带个数有限，又带了几个材料准备用完后调配出来。一切准备齐全后，我又踏上了我的岩龙讨伐征途！

轻车熟路地跑到8区，在岩龙背甲旁安置了一个大爆药筒G，然后跑到适当的位置，“嗖——”地一箭射中爆药筒，一阵火花后岩龙被炸了出来。看准时机射了两箭后赶紧溜到边上的图，吸取强人的经验，在隔壁图等岩龙重新埋进地下时再重复刚刚的操作，很快就能杀岩龙了。

果不其然，第二个爆药筒炸开后岩龙就破胸了，小有满足后就开始不停地炸，炸光了现有的爆弹后继续调合，很快二次破胸了，眼看胜利就快到来了，我的所有爆弹都用光了。没办法，只能硬着头皮上去用弓射击。久贝也很勇猛地一次次扑上去用猫猫肉掌扑打岩龙，没过多久它就瘸了一条腿，经验证明它时日不多了，哈哈哈哈……放松警惕的某只却突然被岩龙一个猛烈的冲击直接冲到火山的墙壁上，引爆了火山石。一阵爆炸声后，任务成功了！得意地小跑到岩龙的尸体旁按下SELECT键一个猛踢：叫你丫的老不让我过！哼哼。然后弯下腰开始剥取素材，谁知……刚弯下腰便被一只大野猪撞飞，OTL天要亡我啊啊……（：这被猪撞飞的场面好熟悉啊……）（：我一直想问mm为啥要叫自己怪叔叔。）

文 拉克斯

栏目主持 羽纹

专区地带 ZONE STRIP

FIRE EMBLEM

火纹大陆

现在，《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》已发售有二个多月了，可以说已过了一个非超重量级游戏正常的生命周期了。最后可统计的该作销量是二十多万，并没有达到发售前所设想的三十多万的销量。当然尽管如此，制定三十万份的销售目标也只是个理想数字而已，毕竟当年在GBA上的第一作《封印之剑》便是有着三十多万的销量，也是非加贺时代该系列作品在日本市场最高销量的一作。同为NDS上的系列第一作，在制定销售目标时自然会和《封印之剑》联系起来。当然理想归理想，卖不到三十万不代表不赚钱，IS的市场营销部和成广通在看到了这二十多万的销售成果也不可能不高兴。可以说这个重制之作在商业角度上是成功了，俗话说赚钱了。

既然赚钱了，那之后会怎样？毕竟“《火焰之纹章》系列”还是IS会社的第一品牌作品，可以说这个才是他们的最终武器、主打产品。而做为他们宗主公司的任天堂最看重的IS作品也是《火焰之纹章》。那么，我们就以现状、一些小道消息以及玩家们的YY来分析一下接下来IS以及《火焰之纹章》的走向。当然，这只是单纯的分析和推测，不具备完全的可信性也并非预知未来，一切权当参考。

二十几万之后

设想1：《英雄战争》的重制

既然《新·暗黑龙与光之剑》是将初代重制了一遍，那也就是说将星之王玛鲁斯的故事“暗黑战争篇”重制了一遍。但是这个故事并未结束，《纹章之谜》的下部——“英雄战争篇”才是这个故事的完结，当然也是故事的高潮。既然现在只重制了“暗黑战争篇”，那么就不太可能不把“英雄战争篇”再重制一遍，毕竟再运用这个现成的新引擎制作一部和前一作有着重大关系的作品是系列的惯例。再者，做“英雄战争篇”也是复刻，制作起来自然十分便利，成本也较低。这样成本低、制作轻松且有销量保证的、能做到吸引新老玩家的作品，制作商们自然是十分乐意制作的。当然这样做也并非是有百利无一害的，重制的作品过多，对于公司形象的确会有所影响，也会被冠上“回锅肉”专业户的称号。

设想2：《外传》的重制

这个设想相对来说较为大胆，也可以说有些天方夜谭。因为《火焰之纹章外传》这一作是系列中在日本人气最低的一作，可以说是不受欢迎的一作。但就是因为这作不受老玩家的欢迎，反而很可能被新玩家接受。因为这一作本身就是加贺曾想调整设计思路的一作，其自身的RPG要素也十分适合



▲虽然在日本反响平平，但《外传》在国内火纹FANS中人气却比较高。

掌机，其中的一些系统拿到今天反而可以吸引不少新时代不拘泥于《FE》传统的玩家。而且从现在官方《FE》推广页面“FE剧场”里的资料内容也感觉的出来，外传是最后一个才做介绍的，且内容还并不太全面，有些不愿让新时代玩家了解太多的感觉。当然也有玩家说，这是因为年代久远且不受正视，连IS自己都把“外传”的内容忘得七七八八所造成的。的确，结合此作在日本的人气，这么说也是有其道理的。但是，现在业界重制之风如此盛兴，我想IS也不会一点也没打这个特别作品的主意吧。

设想3：在NDS上推出全新作品

可以说这种设想的可能性是十分之大的，毕竟IS不是一个经常炒“回锅肉”的厂商。重制初代，也只是当前的战略需要，顺带测试下一些新系统和一些新的游戏思路。那通过初代重制的这次成功后，自然会将已较为成熟的新引擎投入到新作品的开发中。且现在NDS的普及率较高，游戏的开发成本就算是完全新作也不大可能太高，开发一款新作也是很顺理成章的事。而且IS最近也在通过征集画稿来选拔一批新的绘师来为制作团队补充新的战斗力。这些都可能是为了新作的出现而做的准备。说到这里，做为一个《FE》的爱好者有些个人的观点需要表露一下，虽然我也想看到一些以前的经典以新的形态再现，但个人还是更希望看到全新的作品，毕竟过去的经典也已过去了，我们这些玩家和制作商都应该向前看，这样这个系列才能健康地生存下去。

设想4：在Wii上推出全新作品


▲Wii上的《火焰之纹章 晓之女神》，次世代主机的画面表现让人眼前一亮。

虽然NGC和Wii上推出的两作在日本的销量都未过二十万，但其品质还是受到了广大玩家的认可，而且这两作在欧美地区也是人气极高，两作海外版的销量十分理想，可以说这两作是成功了的。这两作的成功以及IS曾表示《FE》的主要平台还是家用机，都可以说明《FE》接下来在Wii上推出新作的可能性是不低的。尽管现在家用机作品的销售额已慢慢被掌机作品所超越，但家用机对任天堂本社来说还是最重要的一块阵地。虽然现在Wii的装机量相当大，但传统游戏软件在该主机上却是一直很匮乏的，作为任天堂旗下看家作品之一的《FE》自然不会只在Wii上风光一次，这次重制初代的成功所得营利也正好可以成为Wii上新作的开发资金。

设想5：《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》推出海外版



▲《烈火之剑》是系列第一次推出美版。

与其说是设想，不如说这是个铁板钉钉的事了。现在对于《FE》来说，欧美市场的比重已慢慢超过了日本市场。销量，欧美版与日版不相上下，甚至有的作品还超过很多。人气，欧美地区玩家的狂热程度也已慢慢超过了日本玩家。纵观以前几作，现状就是日版售后的半年左右，欧美版必然会推出。那么这次《新·暗黑龙与光之剑》呢？答案是肯定的。因为据说在日版发售时，IS已在制作欧美版的《新·暗黑龙与光之剑》，且完成度已相当高了。有没什么证据？这当然不是空穴来风，有玩家曾打出BUG，画面出现花版伴随着的是人物名、道具名等全变成了英文，核对后发现名称正确并不是乱码。那这就说明了，日版《新·暗黑龙与光之剑》里多多少少掺了些欧美版的资料。变相地证明了欧美版《新·暗黑龙与光之剑》也已是箭在弦上了。

后记

在这个不景气的日本市场，“《FE》系列”究竟可以走多远呢？我们不知道，但希望IS除了注重商业效应外，应更多地去关注游戏的品质和创新，不要像某些厂商一样为了不断捞钱使得自己的公司形象和作品的品牌形象越来越差。因为只有你认真去做了，玩家们才会感受到这份真挚、才会为你的付出买单。至于这些设想，终归只是设想，也都是些YY而已，事实会怎样，还得由时间去验证。但不管怎样，这些设想都代表着玩家们对《FE》的各种期盼，希望这个系列的路可以越走越远，为玩家们带来更多的快乐。

栏目主持 羽纹



洛克人世界

《流星洛克人》是C社在NDS上推出的《洛克人"EXE》系列"的续作。该系列的最新作《流星洛克人3》日前决定在11月13日以双版本的形式发售，这期"洛克人世界"将对目前新作的情报做一个统一整合，算是发售前的情报预热，那么让我们一起看看，《流星洛克人3》究竟和前作有什么不同之处吧！

文 1怪物1

故事说明

经过和织姬的一战，世界又再度恢复和平，但这种和平并没有维持太久。从某一天开始，世界各地频繁出现电子程序突然不受控制到处破坏的现象，科学家把这种现象称为"凶暴化"。随着时间的流逝，这种"凶暴化"现象的出现越来越频繁，终于，在各地知名科学家的努力下发现，引起"凶暴化"的根源是在宇宙中逐渐接近地球的不明物体"流星G"的干扰。昴所居住的小玉镇也被"流星G"所害，这次昴将如何解决该事件？而把"流星G"送往地球的敌人又是谁？这都要等游戏正式发售后才能得知了。



重要人物介绍



朔罗：在《流星洛克人2》中作为昴的对手登场，真实身分是古文明一族的后代，能够自由控制古文明遗留下来的力量。曾为了夺回族人的力量和织姬合作，在和洛克人的最终战斗后消失了踪迹，在本作中他是敌是友？让我们拭目以待吧！

星河昴：该系列历代主角，小玉镇小学5年级的学生，在一次意外中和FM星人"洛克"相遇，两人合体成为可以进入电波世界的"洛克人"，利用"洛克人"的强大力量曾2次解救世界的危机。这次由于"流星G"的出现，由于小玉镇也被"流星G"所产生的噪音影响而受到不明敌人的攻击，昴和洛克两人为了保护小镇，再次进入电波世界和敌人展开战斗。

晓丸：由于"流星G"的出现，很多电波程序都因为噪音干扰而凶暴化。"网络刑警"就是阻止这些被凶暴化的电波程序破坏电波世界的组织。而晓丸就是"网络刑警"中的佼佼者，已经成功阻止多次暴动的晓丸对自己的工作能力非常自信。他的伙伴是图中的白豹，白豹拥有超高的速度，能在一瞬间给予敌人致命的伤害。

关于战斗

键位	作用
←/→	人物移动
A	使用CHIP攻击
B	洛克炮射击(按住可连射)
Y	发动光盾，部分攻击无法防御
L/R	行动槽蓄满时使用进入准备画面

本作依然采用"《流星洛克人》系列"的卡片战斗模式，以战斗CHIP为主进行战斗。战斗界面与之前作品相比没有太大的差异，下屏准备以及选择CHIP，上屏显示战斗画面。

进入战斗后，会先进入到准备画面中，在这里，我们可以选择战斗中需要使用的CHIP或者逃跑，如果逃跑失败会在没有CHIP的情况下开始战斗。全部确定后正式进入战斗。

当战斗中的敌人被全灭后，系统会对你战斗过程中的表现进行评价(受伤，攻击，变身，卡片组合，以及噪音率都会影响评价)，根据评价的高低获得相应的奖励，评价越高奖励的物品就越好。

CHIP

CHIP就是战斗中所使用的各种卡片，初期的CHIP并不多，游戏后期可以通过与敌人战斗、调查网络内的道具、各种任务的奖励、击败一些BOSS以及在商店内购买获得更多更新的CHIP。CHIP的种类繁多，由颜色分为标准CHIP(黄色)、超级CHIP(蓝色)、究极CHIP(红色)三大类。注意在战斗中部分CHIP的使用存在一定的规则：

CHIP整理时

文件夹存放CHIP的上限是30张，其中标准CHIP不受限制、超级CHIP能放5张、究极CHIP只能放1张；同种标准CHIP只能放入3张、同种的超级/究极CHIP都只能放1张。

准备画面里选择CHIP的规则

每列的两张CHIP都能自由选择，但不能跳列选择。同类的CHIP和组成特殊攻击的CHIP可以自由选择。底部是白色的CHIP能够和其他列的卡片一块选择。效果附加的CHIP必须排列在攻击卡片之后才生效。

变身系统

变身系统历来是《流星洛克人》的主要卖点，本次洛克人可以通过"噪音系统"变身成为各种形态。在战斗画面的右上角有一个以百分数表示的"噪音率"，"噪音率"对变身起到决定性的作用。



在游戏中使用卡片攻击目标、消灭敌人、达成Count(在敌人发起攻击时成功用芯片对敌人造成伤害就能形成Count(反击)效果，能使敌人陷入长时间硬直。在一般状态时能在本回合内获得一张存在于自己装配卡组内的CHIP。)都会使"噪音率"增长，当噪音率增长到一定程度的时候便能变身成不同的形态，更有利于作战。游戏中变身的形态非常丰富，噪音率越高可以变的形态越多，同时在战斗结束也能得到越高的评价。

噪音率会随着时间的流逝而降低，要在战斗中如何表现保持住噪音率并使其稳定上升，这些都是很值得研究的战斗策略。本作和前作最大的区别是不再以三版本的形式发售，而是双版本形式发售，继2代游戏中的最强变身Tribe King，本作同样有究级变身形态——一旦噪音率超过了200%，终端就会向流星服务器做出连接请求。一旦进行连接，就可能会变身为本作最强形态"黑色王牌"和"红色王牌"。

黑色王牌的战斗以空战为拿手好戏，也就是说该形态下，洛克人将不受地形影响。最强NFB(Noise Forcegib Ban)必杀技以巨大的黑洞包围着敌人，再使出超高速度的斩击横扫消灭。红色王牌的战斗以身后的2个浮游炮攻击为主，利用喷射的热能将敌人燃烧殆尽。最强NFB必杀技是全屏的浮游炮攻击以核聚变产生的巨大能量秒杀目标。



经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

苹果公司是音乐播放器市场的领头羊，这个被很多用户爱戏称为“做水果生意”的公司前不久刚刚公布了2008年度的全新iPod产品，其中第二代的iPod Touch尤其抢眼。除了视频和音乐播放的功能外，其上还公布了大量对应的游戏，苹果总裁乔布斯更是把它称作“一台不错的掌上游戏设备”。看来繁荣的掌机市场也令财大气粗的“水果”忍不住想插手了，这次我们不妨就来聊“水果”这个话题。

栏目主持 盲先知

好游戏永远不过时

本辑主题 水果

通常意义上我们所说的水果，应该就是苹果香蕉橘子葡萄这类可以生吃的、但又不能作为主食的食物。说起来这水果真的是人类最古老的食物之一了，在我们的祖先还没有学会烧制肉食、烹调蔬菜的时代，想必水果应该算得上口味最佳的食物了吧(笑)？不过呢，尽管水果到了今天仍旧是人们最喜爱的食物之一，但是在游戏中却不太受重视。毕竟游戏中涉及到吃时通常都是为了回复HP，而这时候大鱼大肉的回复效果显然比水果强。但是水果中也有着肉类中没有的维生素等营养成分，对于人体也是必不可少的，所以下面几个游戏可都和水果有着很大的关系呢。

文 Kitor

牧场物语 GB2

原机种：GBC | 模拟器：DSBoy/RIN | 适用机种：NDS/PSP



▲手中一果值百金……

《牧场物语》现在可谓是家喻户晓的系列了，之所以要在“水果”的主题里要介绍《牧场》的老游戏，想必大多数玩家都能想到原因。毕竟游戏中的收入有一大部分来自于农业，而水果正是众多农产品中的一类。不过为什么要偏偏介绍这款《牧场物语GB2》呢？且听我下面道来。

很多老《牧场》玩家应该都是从《GB2》开始接触这个系列的，笔者也是如此。不过第一次玩《牧场》大家都没经验，加之前期资金匮乏，每天的收入相当有限。这时候，后山每天生长的三个野生水果就成为了各位牧场主的救命稻草，不过当时还没有在后来的续作中才引入的“背包”的概念，因而一次只能带回一个水果。想把三个水果都带回来卖掉，就得往后山跑三趟。虽然这样一来游戏中大半天的时间都过去了，但每天450G的收入在初期还是非常可观的。另外随着季节的不同，水果还会有所变化，所以除了不生长水果的冬季以外，各位牧场主可别忘了经常到后山摘水果。

水果打砖块


▲打“砖块”变成了打“苹果”。

原机种：PCE | 模拟器：PSPHUGO | 适用机种：PSP

《打砖块》也是一个非常著名而经典的游戏系列了，它被认为是世界上第一款电视游戏《PONG》的改良版。玩家只需要操作屏幕上水平的挡板，让一颗不断弹来弹去的“球”撞击“砖块”并使之消去即可。简单的玩法让它多年来长盛不衰，几乎各个主机上都有系列的身影。不过大家也许会问《打砖块》的游戏和水果有什么关系呢？我想大概厂商担心总是打砖块玩家会觉腻，那么不如把“砖块”换成别的东西玩玩。这款PCE主机上的《水果打砖块》正是这么一款把“砖块”替换成“水果”的游戏，厂商还算用心，比如游戏开头专门设计了一段过场动画。游戏中最大的不同自然是被换成了红苹果的砖块，玩法上其实没有任何改变，不过原本横着的挡板也拥有了圆形的双色外观，玩起来还是别有一番乐趣的。

梦幻水果篮

原机种：MD | 模拟器：PicoDrive | 适用机种：PSP

老虎机是一种很常见的游戏机，从远在美国的赌城拉斯维加斯，到我们身边一些街机房都可以见到。这游戏的玩法就是将硬币投入机器，接着会随机出现不同图案，停下来的时候如果出相同的3个图案，那么玩家就可以按照赔率赢得更多的硬币，而游戏中所显示的图案中就常常有各种水果，像是西瓜、苹果等。虽说游戏本身是赌博用，但是它的改良版也大量地出现在游戏机平台上，甚至有不少游戏把它作为小游戏穿插在主线流程中。



▲游戏名就有“水果”二字。

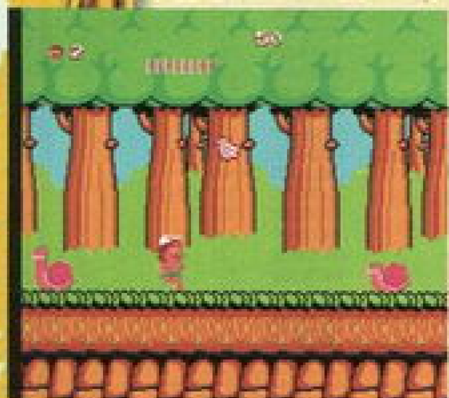
这次介绍的这款《梦幻水果篮》也是一款老虎机游戏，这款台湾厂商开发的游戏与众不同之处在于它是一款完完全全的中文游戏，并且它的游戏名称里就有“水果”二字。单人游戏时可以选择主角性别，地图有很多场所和NPC，玩家需要慢慢挑战并最终成为大赢家。本作还支持双人游戏，玩家可以和朋友比比看谁的运气好。

高桥名人的冒险岛

原机种：FC | 模拟器：NesterJ | 适用机种：PSP

“《高桥名人的冒险岛》系列”是著名的横版过关游戏，也是给不少老玩家在FC时代带来巨大乐趣的一款游戏，这款1986年诞生于FC的初代作品更是如此。游戏分为8个场景，每一个场景包括4个阶段，在最后一个阶段有等待着玩家的BOSS，只要打倒了BOSS便可以顺利通关。

与大部分ACT一样，在游戏进程中主角跌入水中、掉入深坑会立刻GAME OVER，但《冒险岛》的不同之处在于，哪怕是撞上敌人或是跳进火焰都会导致主角立刻死亡，毫无商量的余地。既然主角如此不堪一击，那么游戏中为什么还有一格格类似HP槽的东西呢？其实这是主角在行进途中随时需要补充的体力槽，在《冒险岛》中，即便你站着不动，也会因为时间的流逝耗费体力，惟有不断补充能量才可以继续游戏，而能量的惟一来源，便是岛上的各种水果了。所以要想玩好《冒险岛》，首先要学会不断吃到水果以保证源源不断的体力。


◀当时觉得这游戏真难，那么多血一下就死……

本次介绍到此为止，希望能让大家对老游戏中的“水果”有个全新的认识，当然了，生活中也要多吃一些水果，享受美味的同时还能补充维生素，实在是消闲时打牙祭之首选。



▶ Dizzy有个招术的名字是“采摘树木果实时所用的”，不过其动作和果实好像没有一点关系……

米饼教室

上课啦上课啦，还在午休的同学该醒醒啦，什么？你问我这节是什么课？当然是我的"宇轩教室"啦。由于本人活跃的表现，已经成为编辑部最有名的栏目替补成员啦。今天就让我来替米饼组合主持一辑"米饼教室"番外篇吧！



栏目主持：米饼

只听"嗵"的一声，教室大门被踹开了。

米格： NND，是谁把编辑部楼下的排水井盖给卸了啊。

软饼干： 偷了井盖还不说，居然还用张纸板盖了起来，在上面放了一个硬币。

米格： 还不是你要跟我抢硬币，才搞得我们两个差点掉下去……

宇轩： 什么叫差点掉下去……

软饼干： 差点掉下去的意思就是没掉下去呗……

米格： 因为突然有一阵轻风飘过，一个人影闪了过去，将这1元钱抢到自己怀中，不过随之而来的就是一声惨叫，可怜的羽纹啊……

宇轩： 原来这才是羽纹脚崴了的真正原因啊！羽纹，我对不起你！

米格、软饼干： 原来是你小子下的套，来人，拖出去给我打！

米格： 嗯，接下来还是进入正题吧，我们今天要教给大家的，是如何将NDS ROM中的音乐文件提取出来。

软饼干： 大家一定都有过这样的经历，自己玩到一款优秀的NDS作品，往往也会被其音乐深深感动，想要找BGM来听听，可找遍网络却都找不到。其实最简单的方法就是直接从ROM里面提取啦。



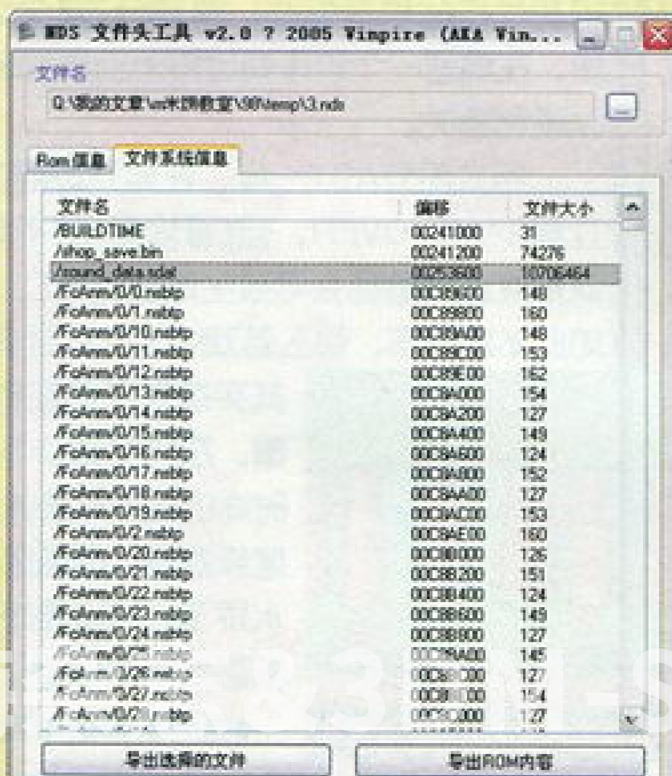
▲从ROM中提取的sseq格式音频。

▲从ROM中提取的strm格式录音。

米格： 别看小小的NDS ROM，可是包含了丰富的资源文件，这其中包括游戏中的图片、贴图、模型以及我们今天所要提取的音乐文件。

软饼干： 由于NDS机能的限制，游戏采用的音乐文件格式也很有限，一般商业游戏在开发过程中都使用任天堂所提供的开发工具，因此音频都采用了统一的格式，其中主要有两类，一类是sseq格式的音谱序列文件，一类是strm和swar的波状录音文件。sseq格式的音谱序列文件就类似于我们常说的mid，利用NDS的音频采样库可以将长达几分钟的音乐文件压缩到1KB不到。

米格： 而strm和swar就类似于电脑的wav文件，它完整地记录了一段音频的信息，体积较sseq文件大很多，但更加真实，可以发出音频采样库中没有的声音，比如游戏中的人物对话等音频。strm表示的是一段音频流，长度较长，一般是一首完整的歌曲或一些配音录音。而swar则是音效打包文件，厂商往往将许多录制的游戏音效采样压缩到一个swar文件中，以便游戏调用。

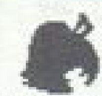


软饼干： 最

后这些文件又都经过整合，存放在游戏ROM中，而我们通过软件来解析ROM的文件系统，获得的名为sound_data.sdat文件实际上就是打包好的音乐文件资源。

米格：说了这么多，恐怕大家都已经着急了，究竟我们应当如何将打包在ROM中的音乐文件提取出来呢？这就需要用到一个名叫NDS Sound Extractor的软件了。这款指令操作的工具使用简单，但功能强大，能够准确地将NDS ROM中所包含的音乐文件完整地提取出来。而且它还能自动完成音乐文件的转换，能够将NDS专用的音频文件格式转化为最为常用的mid和wav格式文件，供玩家在电脑上播放使用。

软饼干：首先，我们需要在网上下载这款软件的最新版v0.4，下载地址为http://www.usaupload.net/d/4wbzs99j6hs。下载完成后解压缩，并把游戏ROM和软件复制到同一个目录下，最简单的使用方法就是用鼠标左键选择游戏ROM并按住，然后将游戏ROM拖到ndssndext.exe程序文件图标上，之后就会出现指令窗口，稍等片刻指令窗口自动关闭，你就会发现程序目录下多了一个以ROM内部名称命名的文件夹，里面就是你想要的音乐文件啦！






```
Q:\我的文章\m米饼教室\98\temp\ndssndext.exe
TITLE : "LOST_IN_BLUE"
CODE  : "ASKJ"
Analyzing...done.
..........................................................
..........................................................
..........................................................
..........................................................
..........................................................
```

米格：如果使用这种方法无法解压，那么你就需要通过命令行来输入DOS指令完成解压过程了。指令的使用方法非常简单，首先按Ctrl+R键，在出现的运行窗口中输入cmd并确定，出现指令窗口，然后通过cd指令进入软件和ROM所在目录，之后输入"ndssndext –s 1.nds"指令（其中1.nds为ROM名称），之后就会出现转换信息，完成后同样会出现一个以ROM内部名称命名的文件夹。

```
D:\WINDOWS\system32\cmd.exe - ndssndext -s 1.nds
D:\Documents and Settings\ZinniaSun>cd Q:\我的文章\m米饼教室\98\temp

D:\Documents and Settings\ZinniaSun>q:

Q:\我的文章\m米饼教室\98\temp>ndssndext -s 1.nds
TITLE : "MPPINBALL"
CODE  : "AP2E"
Analyzing...done.
Block: 00
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\0000.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\0001.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\0002.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\0003.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\0004.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\0005.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\0006.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\0007.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\0008.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\0009.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\000A.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\000B.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\000C.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\000D.mid
MPPINBALL_AP2E\00\sequence\000E.mid
```

软饼干：打开文件夹，你会发现三个目录，其中sequece就是根据sseq格式音频转换而来的mid文件，一般是游戏BGM音频。而stream目录就是根据strm转换的wav文件，一般是游戏BGM或OP、ED这种重头曲目以及配音文件。wavesample文件夹中则是展开的swar文件，因为一个swar往往包含多个音效片断，因此这里会解压出许多wav格式音效文件。

米格：接下来大家要做的就很简单了。搬出自己的音频播放器，试试里面的mid文件以及stream目录下的音乐文件吧，一定有你想要的东西哦。

temp\DOUBUTU_MORI_ADMJ







软饼干：mid文件建议大家下载一些专业的播放软件来播放，才能充分发挥mid文件这种采用外置波表音乐的效果。而wav文件，由于本来是给NDS使用的，所以采样、码率等质量并不高，在电脑上听起来或许效果会有些差。因此对于发烧友而言，恐怕这种方法获得的音乐并不能满足他们的要求，那就只有等厂商发布官方OST啦。

米格：要是PSP，提取出来的音频就不会有这种问题了。因为PSP本身音质就很优秀，游戏提取的音频也有很高的质量哦。

软饼干：说到这里，米格老大，我们进行了这么多辑NDS方面知识的介绍，是不是下节课也应该照顾一下广大PSP玩友，借着PSP–3000发售之际，来介绍一些PSP使用的技巧呢？

米格：嗯，那就请广大NDS玩友多多包涵，下辑我们就再回到PSP方面的讲解，为购买PSP–3000的玩友们再上一节基础课！那么今天就到这里，同学们，下课啦！



掌门人

主持：马修

插图：西瓜树



十月是秋高气爽的季节，各位玩家们除了玩游戏，有没有出去玩玩？而十月对于游戏玩家来说，无论是任天堂的秋季发布会，还是TGS，有什么感触和想说的，都来信告诉我们吧。好，接下来开始我们本辑的“掌门人”！

惟一的素饭朋友离开了

郁闷，我们学校的一位美术老师走了，我在学校惟一的素饭朋友也就这样离开了，唉……想当年没处打PS2，就跑他那儿去，没有老班的监视，那叫一个爽啊。

浙江 Snail



雷伊：现在玩掌机游戏的玩家这么多，说不定你的班级里就有不少呢，仔细去找一下说不定会有意外的发现哦。况且现在掌机联机也很方便，就算你的前美术老师已经离开了学校，你也可以通过网络和他联机对战啊。





兰州拉面

小编们是住在兰州吗？是不是经常吃拉面？如果有机会，我想请众小编一起吃拉面（胧月除外，毕竟伤了我这纯洁的心灵），哈哈，开个玩笑。顺便问一下，小编们喜欢动漫吗？我很喜欢，所以想要更多的同伴，毕竟一个人看很无聊，太寂寞了，希望小编们能成为我的伙伴。由于本人不常在线，所以希望在下辑能看到众小编的QQ号，可以满足我吗？可以！真的吗？谢谢！谢谢！

安徽 郭云峰

嘟嘟： 小编们在深圳哦，当然兰州也有我们的同事。拉面倒是随时都能吃到，就是不知道正不正宗了。

盲先知： 一看信上说要请我们吃拉面，还以为郭同学身在兰州呢。

乌冬： 小编当中喜欢动漫的人不少哦，以后也欢迎你随时来信或者发Email到掌门人跟我们交流。

胧月： 哎，有什么了不起，不就是拉面么……哼，哼哼……



洋葱带来的外号

我抗议，本人因姓名问题，有个外号叫"王葱"。可自从洋葱MM在书里出现后，那些爱看《掌机王SP》的朋友变本加厉，喊葱就像上瘾似的，什么"王大葱"、"葱头"、"葱儿"……我现在每天听到"葱"字不下十次，洋葱你要怎么赔我啊。

王翀

洋葱： 你觉得这些可爱的外号很糟糕吗？如果和我现在拥有的外号交换下，我相信你绝对会爱上这些外号的。

乌冬： 洋葱又开始怨念她的外号了。

一路顺风

"人在现代世界普遍感到没有依托和归属，人的物质欲望被全面煽动起来后失去了合理的规约和导向，以致我们的世界变成了物欲横流的世界。在这样的世界里，人必然在制造工具时也把自己变成了工具，许多人不仅不爱思想，而且蔑视思想。"这是今天读到的一段话，不算很长，但是很有感触，希望众小编们能从中得到启发。自高校实习以来，发生的事太多了，学到的东西也很多，可今后再也没有机会像在学校里那样死人联机杀怪的时间了，在这里祝愿我的几个联《MHP2G》的好友今后无论是工作上还是狩猎之旅上，都一路顺风。

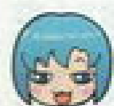
苏州 L

马修： 关于"思想"二字，我想说的是，趁没有生存竞争压力时，有思想就尽量把它们记下来吧。不管将来对自己是否真的有用，最起码可以在学习之余活跃活跃头脑，顺便记录下自己心灵上的成长。最后，也祝愿所有各奔东西的朋友们都能友谊长存。

军训……

老马（指马修）近来可好？我升高一后的那几天都在军训，天天都在太阳底下站军姿，都快晒死了，不知道小编有没有这种体验呢？还想问一下，众小编的肤色都是怎样的？

江西 袁斯



马修：唉，老马我……很好，谢谢袁读者关心了（咬牙切齿中）。



乌冬：呵呵，其实袁读者只是想叫得亲切点罢了，没有别的意思，我能证明，马修跟"老马"的字面意思一点都沾不上边。至于军训嘛，小编们都是从学生时代过来的，所以军训可以说是家常便饭啦，一般的军训站军姿一站就是几个小时，现在想起来都有点后怕……







盲先知：至于肤色问题，读者们就不用猜了，像我们这种天天坐办公室的人，再黑也不可能比军训过后的读者朋友们黑啦。

胧月二则

面对日本文学，我不是不喜欢它，而是我看不懂，胧月姐姐有什么好的办法能够介绍给呢？另外，其实身为老读者，我早知道胧月是男的，但是美好的幻想是不能被打碎的，坚持ing。

广东东莞 星羽



洋葱：其实，小编中也有不少人也喜欢把胧月称为"月姐姐"。



胧月：咳，谢谢。了解日本文学可以通过翻译过来的书本，到书店购买或者使用网络的在线书库都是不错的选择。最后无奈一下大伙的这个恶趣味……

胧月，你这个标准伪娘！我从83辑开始看《掌机王SP》，买来一看，哟，有个美眉，蛮清纯的。后来才知道"她"是个男的！胧月啊，把你的头发剪一剪吧，那时我还对着你的图啵了一口呢……

浙江 金源锋



洋葱：让他剪头发？估计女读者们不乐意了……



马修：虽然已经解释过无数次，但还是无法避免被新读者们误会，胧月你就认命吧。

全是男的啊

为什么交友信息全是男的，还什么夫妻档！

江苏 未雨晨



胧月：既然是交友信息嘛，男女就无所谓了，大家交朋友，又不是征婚启示（笑）。



羽纹：这条信息的重点应该还是在对"夫妻档"的怨念上吧……



马修：懂得祝福他人才能收获更多幸福嘛，何必怨念呢。

《掌机王 SP》招聘启事

招聘职位：编辑　　工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1. 热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。
2. 对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。
3. 日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。
4. 思维敏捷，文笔优秀。
5. 身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1. 写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2. 能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王 SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部；Email 请投往 pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

最后，期待你的加入！

高三读者

可怜的高三学子们！各位帅得掉渣的小编们，俺是代表广大的高三的无比辛苦但仍然支持《掌机王 SP》的高三的学子们呼吁一声：我们将迎来最艰苦的一年，希望各位可以一起努力下去，坚持下去，胜利就在前方，帮我们加油吧！

安徽　黄旗亮

**马修：**想起首诗，叫“年年岁岁花相似，岁岁年年人不同”。每年都有一大批的读者朋友们升到高三，迎接人生这第一次大挑战。现在回想起来，当时我个人最强烈的感觉就是“该来的总要来”……老规矩，各位好好拼一下，小编们这里给大家加油！

感谢洋葱小编寄给我的明信片，在下虽然也有不少朋友和不少熟识的人，但我一直一直都很寂寞，可能因为不和别人交流心里话的缘故吧。但是一个人也能活下去的。另外，宇轩叔什么时候再弄些治愈系的，别总是清凉的，在下不怎么习惯。

邹骏宇

**洋葱：**感谢你对小编的支持，也尽量多和身边的朋友多沟通多交流，那样就不会寂寞啦。

**马修：**治愈系？是啥？

**宇轩：**马修岁数大了，唉……



我估计做完第95辑杂志后，某些小编就回去给小N换个下屏吧？这么毁屏的游戏还真是头一次见到，一群NDSL还真是养眼，一群小编还真是热闹啊（好羡慕）。

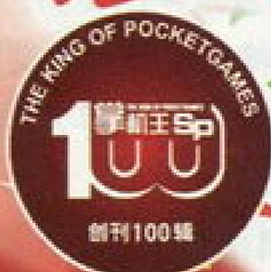
河北　康绍博

**嘟嘟：**既然这位读者你已经拥有双机，那根本不需要羡慕小编们，去留意一下当地的“天下聚会”活动，说不定就能找到志同道合的朋友了。

**宇轩：**运动会上的比赛游戏确实相当的毁屏，话说当时划得最凶狠的是谁来着？

**羽纹：**偷偷告诉这位同学，其实那款游戏也可以用按键来玩哦。

庆《掌机王SP》100辑
参与有奖互动活动



《掌机王SP》即将迎来100辑诞辰，在此我们特别举办3个有奖互动活动，希望各位读者能够踊跃参加，一起为我们的100辑增添精彩。

活动1 搜索VIP读者

收集齐《掌机王》1～9辑以及《掌机王SP》1～98辑的读者，附上自己跟全部杂志一起的照片，并写下100辑感言，寄回编辑部，我们将会送出VIP读者特别礼品。

活动2 100辑有奖征文

讲述自己与掌机以及《掌机王SP》相关的点点滴滴。优秀文章我们会选登在100辑上。获奖读者除了获得稿费外，还将获赠2009年全年《掌机王SP》。

活动3 100辑特别贡献奖

你可以为我们的100辑提出富有创意的建议，也可以为我们的100辑增加自己的亮点，可以是一幅画、一首歌、一段游戏视频，以100辑庆为主题自由发挥，我们将会评选出“100辑特别贡献奖”，送出特别礼品以及2009年全年《掌机王SP》。

联系地址

兰州市邮政局东岗1号信箱
《掌机王》读者服务部（收），
邮编：730020
Email邮箱：pgking@263.net。
来信请注明“100辑活动”。

你一言我一语

我们高一负担好重！前几天发书竟然发了50本！而且每本都是大书，而且都不薄！小编们以前是几本书？貌视很少，太羡慕你们了！

袁斯

马修：其实谁的高中生活都这样的。

问：比对我们最新推出的《NDS专辑VOL.3》内容满意吗？答：没买。原因：因为我是索饭。

陈冠军

马修：很好……很直接……

97辑《口袋光环》有奖问答的三个选项，莫非都对应小编名了？烈焰马（MAXIU）＝马修，巨树龟（YUXAN）＝宇轩（应该是吧），那暴鲤龙（YUXIU）是哪个小编啊？是羽纹，还是其他小编？

刘志

马修：YUXIU实际是刚捉到鲤鱼王时给起的名字，对应的汉字是“鱼修”，呵呵。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第13～15辑、第17辑、第22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～77、84、87、88、89、90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第95、96、97、98辑，定价：9.8.元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第1、2、10、11、12辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，定价：28元。《NDS宝典》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.2》、《怪物猎人狩猎志VOL.3》，定价：12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606、Email：pgking@263.net。

上帝的意见



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

希望在书中能有一新专栏推荐一下游戏中好听的歌曲！赠品能实惠些吗？偶缺紧个日历哟！

罪恶的人

97 辑送的卡分明是想我们跳进坑里，一旦开始收集这些卡，以后就别想停下来了！我可是卡片游戏爱好者！

zhandoubao

我就说赠品吧。卡片的质量能否再好点？要不然送海报也行，现在海报都很难买到。正值《机战 Z》火热的时期，建议送《机战》的海报，拉风的机体有的是。

飞龙使者 WIZARD

希望多送点游戏动漫海报啥的，PSP、NDS 啥的也没指望送，留到钱让小编涨涨工资多干活。宇轩那么喜欢美少女，多送点此类海报让大家分享下。

ztj406527689

小编上镜率有高有低，LIKY 好像在玩失踪，紫枫在玩深沉。

twboot



下辑预告

《掌机王SP》99辑 11月上旬全国上市

关注重头游戏攻略特快！



PSP

勇者别嚣张 or2



NDS

恶魔城 被剥夺的刻印

levelup.cn

坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

游戏展会的精华就在于"双G"——Game and Girl。游戏啥时候不能看，Show Girl才是一年一聚的呢。不过本次TGS中的Show Girl貌似质量普遍不怎么样，再联想到China Joy中那如云的美女。唉，还是咱中国好啊……

TGS精华荟萃

楼主：真无双乱舞

http://bbs.levelup.cn/showtopic-702348.aspx



索尼展台



SNK展台

光荣展台





Tecmo展台



微软展台





Capcom展台

（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，加标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区 (http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72)，掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

97辑热点话题

新版NDS

任天堂发布会上，NDS家族新成员NDSi公布，本辑，我们就来讨论这台即将到来的NDS家族新贵吧！

感觉NDSi主机的机能改变不是很大，没有当初GBA进化到NDS的新鲜感，只能算半进化机体。

传说物语

自然是观望……对我来说，一款主机是否值得购买，取决于这款主机上是否有足以为其购买所属主机的游戏。

紫皇星魂

主机的改进是显而易见的，接下来就要看价格了。

wataru

感觉是老任的骗钱作品，和PSP-3000一样没什么必要买。

神的领域

看专有软件的表现。

变坏的人

要是NDSi的SD槽被破解，能像PSP一样玩下载游戏就强大了，很多烧录卡厂商会泪流满面的！

FM01

NDSi只是一个过渡而已，它只是一块试金石，娱乐功能的增加并不是N记的特长，所以我觉得NDSi只是一块试验田，价格比较大众化时我会选择入手，我很期待属于那个摄像头的游戏！至于何时破解我倒觉得不担心，人类在这方面的强大是无可置疑的。

wingchen83

希望可以用SD玩ROM，完美！

RZYAO

老任的东西绝对是有存在的价值，所以我们可以拭目以待。

zkx23

索尼走机能强化路线，老任走游戏性创新路线，对于掌机而言，老任已经赢了。

青纱云扇

观望中……说真的，我对这玩意很感兴趣。

义yi

进化很大，期待很多新功能的运用和对应的游戏。会入手，不过不是第一时间啦。

AXEJ星

要是摄像头像素有300万我就必定入手了。

市小乖0

国内不好说，日本的话估计会卖疯的，日本MM最爱拍大头帖了。

积木卡咯西

虽然加了不少新功能，不过还是感觉是骗钱之作。对已经有了NDSL的玩家来说，没必要入手。当然对没小N 的还是蛮有吸引力的……怎么说呢，算是个过渡产品。

残剑

观望，等破解。

AKF91

入手是可以肯定的，非常喜欢那个像拍贴纸相功能的摄像头，虽然像素有那么点差。

无我の境地

我的砖头NDS是该到退休的年龄了，NDSi是长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上。

欧阳贝贝

第三代改良机的到来说明全新的掌机时代要来临了。

dyching

出来了再说，现在完全没什么兴趣。

ô小恶魔ô

能用烧录卡就最好了。

呃

等价格和破解都稳定后，考虑到时候入个。

~法尔西昂~

想不买？老任会用NDSi专用软件逼人买的……

青秀山

本辑热点话题

2008 TGS

2008年的TGS结束了，作为玩家的我们，一起来评述本届的TGS吧，请大家尽情地说，尽情地聊！

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2008年10月21日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

交流空间

想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

管晓江　昵称：夏雨



性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《战神》、《传说》
地址：江苏工业学院（武进校区）环境与安全工程系给排水072班
邮编：213164　QQ：742919496
电话：15861854976
想说的话：猎人们同心协力，让怪物从世界上消失。

郑思旸

性别：女　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《忍道·焰》、《口袋妖怪》
地址：广东省佛山市顺德区陈村镇碧桂花城翠湖畔1区1街1幢103房
邮编：528313　QQ：651673649
电话：13068609828
想说的话：独乐乐不如众乐乐。

贺江龙　昵称：江紫崖

性别：男　年龄：20
最喜欢的游戏：《怪物猎人》、《传说》、《恶魔城》
邮编：214105　QQ：610693958
最想说的话：我第二次来，该让我上了吧？

邹明洋

性别：男　年龄：23
拥有掌机：NDS、iDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《马里奥赛车》
地址：广东省茂名市为民路101号茂名市人民医院科教科转
邮编：525000　QQ：455973092
电话：0668-2939165
想说的话：没想到实习是如此的辛苦，但我依然爱着掌机游戏。

康绍博

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《机战》、《怪物猎人》
地址：河北秦皇岛海港区第三中学高二·一班
邮编：066000　QQ：515194210
电话：3158719
想说的话：人为什么会寂寞。

袁斯坦

性别：男　年龄：15
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《任天狗》、《口袋妖怪》
地址：江西南昌市西湖区中山路150号地王广场7-N
邮编：330003　QQ：978893041
电话：0791-6199030
想说的话：想结识在南昌十中的NDS玩家

王志骏

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《动物之森》
地址：上海市徐汇区东安一村108号502室
邮编：200032　QQ：277750985
Email：277750985　电话：13671707382
想说的话：期待《西格玛倍音》汉化。

时晨

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
最喜欢的游戏：《极品飞车》、《逆转裁判》、《炸弹人》
地址：上海市宝山区宝山七村63号201室
邮编：200940　　QQ：439345722
Email：doraemonclub@yahoo.cn
想说的话：努力的汗水化为力量，让我变得更强，来迎接高考；在高考过后，用喜悦的心情重拾与游戏相伴的日子。

邱承志

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：GBA、NDS、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《机战》、《洛克人》、《怪物猎人》
地址：天津市南开区晋宁道北里13-2-23
邮编：300190　　QQ：1037204795
电话：13820715681
想说的话：希望能在可能的情况下，玩到一切我想玩的游戏。

祝孟扬

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：RAC、ACT
地址：河南省固始县慈济高中
邮编：465200　　QQ：531706763
想说的话：愿和天下游友交个朋友！

王利伟

性别：男　　年龄：23
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《机战》、《最终幻想》、《战神》
地址：天津市河北区上杭路泉江里15号楼5门602
邮编：300251　　QQ：826885666
电话：13212202878
想说的话：努力工作，拼命玩游戏！

韩双远　昵称：piggy

性别：男　　年龄：19
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《逆转裁判》
拥有掌机：PSP、iDSL
地址：辽宁省葫芦岛市一高中
邮编：125001　　QQ：871907106
想说的话：游戏，永远会让我们体验到现实世界里不曾体会的感动！

应凌宇

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《潜龙谍影》、《生化危机》
QQ：906390009　　电话：13735021224
想说的话：屠龙达人请一定要跟我联系，我要拜师！

周晓园　昵称：乌索普

性别：男
拥有掌机：GB、GBA、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《海贼王》、《龙珠》、《口袋妖怪》《JUMP明星大乱斗》
地址：江苏省南京市玄武区樱驼花园永康园9幢503室
邮编：210042　　QQ：416792481
电话：15895860293（限短信）
想说的话：我很喜欢《海贼王》，喜欢它的可以加我，让我们一起讨论。

吴家宝

性别：男　　年龄：26
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《女神侧身像》
地址：广州市越秀区先烈中太和岗路22号4幢401
邮编：510070
电话：13699732089
想说的话：广交天下朋友，共谈游戏心得，爱打机的来吧！

许海涛

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《洛克人》、《恶魔城》
地址：云南省昆明市大树营中营小区老2栋2楼202号
邮编：650216
电话：0871-3375902
想说的话：希望昆明能有《洛克人ZERO》所有的中文版。

吴海敏

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《灵光守护者》、《梦幻之星》
地址：上海市闵行区七宝镇新龙西路华宝路沪星村吴家塘25号
邮编：201101　QQ：441328045
Email：441328045@QQ.com　电话：13818603651
想说的话：游戏让你我相遇相知……





紫枫

◆高交会

高交会仍然如往年一般热闹非凡，不过本次展出的那些被冠以"机器人"之名的展品实在是将本人狠狠雷到了。搭载电子合成语音的类人型物体，加上一对关节自由度小得可怜的机械手以及由人工"遥控"的圆形底座，这样拼凑出来的东西居然被媒体喻为当天机器人展区"最为出彩的机器人"、"高新技术的惊人表现"…… 惨不忍睹，实在不忍睹……

◆更年期

最近一段时间变得莫名焦躁，时常因为一些奇奇怪怪的原因着急上火，一友笑曰："更年期到了。"为此郁闷不已。前次才被人戏称为"老牛"，没曾想这次居然更惨，连"更年期"都给整出来。再这样下去恐怕不用多久本人就会迎来"老年痴呆"了……



LIKY

◆生活仿佛在一夜之间进入了快车道，再也无暇像以往那样悠闲地欣赏沿途风景慢慢前行，那些原来感觉很遥远的事情现在一个个变得清晰并成为自己需要奔袭的目标，这使我紧张，也使我激动和欣喜，嗯，有目标也会有动力，我的人生似乎已经开始发生变化，我自己也满怀期待。

◆十·一回了一趟老家，家乡是有名的"火炉城"，夏天热死人，冬天冻死人，这个时候回家感觉最舒爽了，而且满树的桂花开的格外芬芳。家乡的小吃依旧让我回味无穷。

◆PSP-3000、NDSi，似乎都没有让我升级的强烈诱惑，嗯，到时候还是蹭别人的玩玩新鲜好了。



盲先知

○国庆期间跑到广州打了打万智牌新系列的比赛，一年多没和人打过不免手生，不过最后成绩倒是比我想像中的好一些。现在有了成绩，我的DCI号也该解冻了吧……

○Evanescence是支很独特的乐队，它把金属乐和女主唱Amy Lee那通透的嗓音很好地结合在一起，带来了浓浓的哥特味。不过虽说是金属乐，但她们的歌也并不算是特别吵，这里推荐一首很多人都喜欢的《My Immortal》，虽说不能完全体现Evanescence的风格，不过确实很好听。



雷伊

■《异色代码 双重记忆》的续作终于公布了，虽然平台不是NDS有些失望，不过Wii也不错，很期待活用Wii机能的谜题出现。话说《黄昏旅店》当初的销量比《双重记忆》还高呢，这个的续作什么时候能有呢？

■《428》、《异色代码：R 记忆之门》、《胧妖刀》……Wii上以后要买的游戏还真是不少。

■国庆放假5天，原本计划好5天内每天都出门下馆子吃大餐的，前4日进展得不错，不过坚持到最后一天的时候却不得不因为台风突袭而放弃了，果然是"计划赶不上变化"啊。



羽纹

★脚伤在恢复了一个多星期后终于对生活不再产生多少影响了，回想起之前自己不便的生活状态，这里也不得不感叹一句："平安就是福啊！"

★看过《MH3》的试玩影像后不禁对本作有了更进一步的期待，Wii的画面表现能力比我想象中的要稍微好上一些。从TGS所展现的情况来看，作品的完成度也不低了，希望发售日能早日公布。

★看了《雷电十一人》动画的第一集，总体感觉不错。比较惋惜的就是由于玩过游戏，后面的剧情已经被"强制"剧透了。另外动画版的那首主题歌怎么听都没有游戏版的主题歌来得热血。



洋葱

◆最爱的牛奶不能喝了，喜欢的豆浆粉厂商也偷偷回收了，常喝的奶茶原料中的奶粉似乎也出了问题……

◆难得的休假日竟然发烧，吃了药人就犯困，整个国庆节都给我睡掉了，哪都没去成（泪目歪脸）。

◆《雷电十一人》、《黑管家》、《深渊传说》……本月的新番太美好了啊，就是《深渊传说》有那么点走形，可惜。

◆《反叛的鲁鲁修R2》完结了，最终话看得我泪流满面，不过那结局比想象的要好得多。





忙：最近忙得要命，不但有工作的事情，还有其他一系列乱七八糟的杂务等待着我去处理。我大致能理解我们的米格叔叔为什么整天焦头烂额了……大概习惯了就好了吧。

乱：房子总是很乱，原因是每天回到家就想躺着，一点都不想动。好不容易盼个周末，却还得来公司加班。唉，什么时候才能有时间做大扫除啊。

降：最近许多东西都在降价，年前看到15000的液晶电视，现在只要7000多就能买到了。数码产品，你贵就不用说了，起码给我保个值吧。

低：最近听到一句张爱玲小说中的话——自从爱上了他，她就变得很低很低，仿佛低到了尘埃里，但她却很高兴，就如尘埃里开出了花。



◆去中山玩了两天，逛街、聚餐、泡吧……无忧无虑的周末，真是惬意极了。

◆我去过不少广东的大小城市，都很有韵味，如果把这些风格各异的城市比做艺术品，那深圳简直就是一块板砖。话说深圳的房价什么时候能像宇轩所说的电视那样跌啊。

◆因为TGS和本人在中山的玩乐时间有冲突，所以本届TGS基本没关注。但过后看了大量Show Girl照片时仍不免发出质疑：TGS已经如此衰败了吗？

◆貌似越来越多的人生活都步入了快车道，大家都加油吧！



★《刀魂》搁置，开始跟着盲先知学万智牌，最多的想法是"我怎么又上当了"。

★如果说暴雪将《母巢》从1.04逐步调整到1.08是个创举，那么经南梦宫调整过的游戏平衡性简直就是"鬼神"。

★作为一名忠诚的西多饭（这句话是办公室的流行语之一），去问纱迦讨来了《机战Z》记录。当天晚上本来被盲先知约打牌，尽管盲先知一再以"你玩《机战》也就一个小时"为由挽留，但因为急着看黄大河和粉红妖姬的合体技，还是匆忙赶了回去。事实上我被高估了，在渣克丝上场不到5分钟，才出现一次CUT IN，就被杂鱼轮流轰死。



★看了《地心游记3D》之后，再回忆一番等片预热时看的老版《地心游记》，感慨当今CG技术发展之快。不过剧情改动也相当大，还是现代版的更符合大众审美观，毫不拖沓的剧情以及刺激火爆的画面，看一遍实在有些不过瘾！

□PSP-3000色域表现实在有些夸张，饱和度大得让人眼睛都有些受不了，尤其是盯着XMB画面看半个小时，估计你再看你们家的电视都觉得是黑白的了。

△最近一块专门用来存储游戏的硬盘居然挂掉了，虽然没过保修期，换回了一块新的，但望着空荡荡的盘符目录，突然有种一夜回到解放前的感觉。



◆国庆的时候费了好大劲回了一趟家，虽然待的时间不长，但看到父母生活上什么的都一切如常后，做儿子的也总算没白折腾。

◆看了TGS的《MH3》视频后突然想到一个很囧的事情，水下怎么吹狩猎笛？还是说这次的武器种类会来个大换血？

◆真是怕了这次《白金》的几率，战斗塔打到20多层的时候，对方只剩一只富贵猫，竟然可以又出特效又出会心地把我一队人马干掉，难以置信……

◆之前那么辛苦还死了几个人，才把几股势力融为一个总的势力，到头来现在又要推翻这个总势力，这不是吃饱了撑着是什么——观《高达00》第二季后有感。



◆TGS结束了，对于已公布的游戏兴趣都不是很大，反倒是托同事买了几个《怪物猎人》的狩猎猫公仔送送人。本界TGS上的Show Girl的素质貌似也没有以前那么高了——有点让人心寒哦……

◆上网买东西，不负责的商家居然也不把我的地址写清楚，导致快递公司满世界的打电话问我的收货地址，对于这种偷懒的行为要B4一下。

◆抛开功能来看，PSP-3000的造型真是让人不敢恭维，从用料、尺寸以及重量上来看真是越来越像地摊货了，完全没有了初代PSP的华贵厚重的感觉。我觉得要是没什么必要的话，就不用那么急着换主机。



◆我的记忆棒在格式化之后以加速度变缓、衰老，直至现在已经濒临气绝，看着屏幕，我的脸也慢慢石化……趁它还没有完全抛弃我，不至于哪天青黄不接，赶快补充后备。

◆除了记忆棒，家里那个古老的笔记本硬盘也早已不堪重负，于是乎决定买个外置640G放家里慢慢享用。今后我的任务就是：努力撑破它！





Hi，各位读者大人们好！由于饼干哥最近比较忙，所以这次由我宇轩来主持一回电台播报。日本东京游戏展会TGS想必各位都很关注，展会期间公布的游戏可真多，小宇我粗略地看了一下游戏名单，其中掌机游戏就占了一大半，形势一片大好。掌机游戏开发成本低、开发周期短、回报率高的优点是显而易见的。游戏厂商们想轻松赚钱，那就得多开发些掌机游戏。不管这算不算急功近利的表现，我们玩家也管不了那么多，总之经常能玩到新游戏就是玩家的幸福。好了，现在还是来收听本辑的电台节目吧，本辑将要为大家解决关于"购买PSP-3000"、"PSP无线上网"的技术性问题以及游戏方面的各种疑难杂症。OK！FAQ，Let's begin！

有不少玩友来信询问有关PSP-3000到底该买还是不该买。经米格了解，由于新上市的PSP-3000目前还不能破解，因此港版上市就遭遇跳水，价格跌破1300元大关，甚至比能够破解的PSP-2000卖得还便宜，现在入手，从价格上看自然是不错的时机，不过入手后就只有苦等破解了。其实现在PSP廉价版游戏这么多，连《怪物猎人 携带版 2nd G》都发布了廉价版，因此购机时从廉价版中挑选一款心仪的游戏来解解馋也是不错的选择，何况现在网络上还有那么多二手UMD，价格更加便宜。破解后的PSP-3000价格势必会上涨，因此以如今低廉的价格提前体验PSP-3000震撼的画面，不论从经济性上还是娱乐性上看都是值得的。

有读者来信询问《PSP宝典》的问题，他提到自己按照教程所述将psptube.zip压缩包解压，有两个文件和两个文件夹，然后放在记忆棒PSP\GAME\psptube目录中，之后在psptube.cfg中打入帐号，一切输入完毕后在主机上运行，成功的话应当是一行Loading config file...done的提示，不过自己总是faild，并且出现填入帐号和注册帐号的提示，到底哪错了呢？看了你的问题，米格开始反应了半天，才发现你说的这个问题是《PSP宝典》Vol.1中出现的，而目前我们已经出到《PSP宝典》Vol.2了，其中最新版PSPTube已经无需帐号之类的东东就可以直接登录，而且在宝典中收录的版本还支持对土豆、6room的播放，甚至中文搜索的支持。建议你找新的宝典来看看，并使用新版本软件，应该会对你有很大的帮助。

有读者来信询问，PSP在咖啡厅或其他地方上网时应当如何配置呢？自己经常在获取网络IP这一步出错，应当如何解决。遇到这个问题，如果不能通过简单配置自动获取IP，你首先应当询问店员一些有关店里无线网络设定的问题，再做判定，比如网络的SSID、网关IP、所使用的网段等等，另外搜索网络的时候也一定要注意，别把别人笔记本电脑的无线网络当成接入AP了。了解这些信息我们就可以手工配置无线网络了。因为确实有很多热点都无法自动配置IP给用户（因为没有设定动态IP分配DHCP），如果这样还不行，就需要问问他们有没有设定什么加密了。别以为网络上没有WEP等密码标示就是没有加密，往往还有IP过滤或MAC地址过滤等手段是不显示但确实有加密功能的。这些就需要查看、了解了无线网络配置再进行调整了。

FAQ电台 NDSi最新资料大集结！想了解NDSi，请看本辑米格带来的"卷首特报"。

广告后来看河南读者韦健的问题："最近迷上了《雷电十一人》，玩的时候感觉主角园堂守的能力蛮强的，老留在后方镇守球门有些浪费，我想解放他去参与进攻。而雷电元老队中的门将看上去很厉害，不知道能不能将他挖过来替我方守门啊？"很遗憾，雷电元老队的默认门将是无法让其"倒戈"的。韦玩友只需记住一点，在游戏剧情中出现过的角色100%无法挖墙角就行了。



接着是署名为386任饭的邮件提问:"请问《超时空要塞 王牌开拓者》里原创角色的最后4个技能怎么获得?我已经通关好几遍了,可就是得不到。"最后四个技能一开始属于专属技能,只有特定的角色才能使用,要原创角色也使用的话,就只有先打出"パイロットスキル制限解除"这个隐藏条件才行,方法为除EXTRA关卡外全关卡A级评价通关。



FAQ电台

想了解第一手的PSP-3000开包资料吗?想知道PSP-3000屏幕的实际表现吗?请看本辑米格带来的"卷首特报",小编带你来体验PSP-3000的魅力!

广东的杨扬来信提问:"我最近在玩《少女恋爱革命DS》,花了不少时间终于拉近了女主人公和莲王子的距离,体重、学历等数值也都达到了追莲的要求,可最后竟然进入了友情结局,我是哪里选错了吗?还有,男孩子有时会送零食给主人公,有什么用吗?"在一月二十八日发生事件时会出现选项,如果选择了"今すぐ行きます"一定会进入友情结局,选择第一个"急用で行けません"就可以进入恋爱路线了。选择接受零食后当晚女主人公会梦见送零食的男生,还会有超级恶搞的台词,不过吃完零食女主人公的体重会上升不少。



来自广东的读者陈宝尊来信询问:"亲爱的小编们,请告诉我怎样才能开启NDS游戏《马里奥与索尼克在北京奥运会》中所有的梦幻竞技项目?"这个游戏中你可能会发现尝试多种方法同样都可以达到开启梦幻竞技项目的效果,而实际上这些隐藏项目的开启数量跟你获得的金牌数量是成正比的,也就是说,就算你反复玩同一个项目,只要在比赛中获得的金牌足够多,梦幻项目就会一一开启。



FAQ电台

想知道TGS上展出了哪些好玩的游戏吗?那就打开DVD开始观看本辑的"口袋光环"吧!最新、最热的游戏预告影像一网打尽,坐在家里也能轻松体验到TGS的无穷魅力。

继续来看浙江韩小龙玩家的提问:"小编好,我是一名喜爱《口袋妖怪》的玩家,其中我的玛娜菲和达库莱还是通过《口袋妖怪突击队 融合》的正规方式得到的。我听朋友说,现在梦幻也有了去日本参加活动以外的正规获得方法,在此请教小编,是在新作《白金》里吗?该如何得到?"目前国内玩家获得梦幻的惟一的正规方法并非是通过《白金》,而是通过Wii上的《口袋妖怪牧场》,当牧场的口袋妖怪数量达到999只时,用任意口袋妖怪的蛋就可以和由嘉莉交换得到梦幻。然后通过和NDS联机,就可以将梦幻传到《白金》或《钻石・珍珠》上了。

最后是广州黄伟政读者的《MHP2G》问题:"请教各位小编,在打砦蟹时,不知道穿什么装备和用什么武器好,有时会被秒杀,有时就会Time Up。"其实狩猎砦蟹时最主要要看技能的发动,近身攻击的话一定要发动"耐震"技能后再来挑战,用火属性或是龙属性的双刀先砍脚,等它跌倒后再集中攻击头部。如果是远程的话推荐使用有贯通能力的龙、火弓攻击它贝壳的口中部分,可以造成大量伤害。



在一起的时间总是很短暂,FAQ电台播报到此结束,祝各位玩家朋友们打机快乐!

金秋十月

持续升级

10月天下聚会时刻表

兰州 10月19日

哈尔滨 10月19日

深圳 10月26日

天下聚会



全国13场 火热引爆

当各位玩家拿到本期杂志时，全国数场“天下聚会”已经圆满结束了……除了像过去一样，任何UCG官方认证的“天下聚会”均会得到奖品赞助外（活动奖品由黑角、卡登仕、UCG联合提供），还会在《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》、Levelup网站进行报道。如果能提供高素质视频影像，我们还会将聚会影像进行编辑，放入Gamehalo DVD中以更鲜活的形式进行报道。

感谢黑角公司为十月“天下聚会”提供奖品赞助



重庆

■十一国庆 天下聚会之战争机器比赛。

聚会详情请访问：http://juhui.levelup.cn/

天下聚会 深圳次世代见面交流互动活动

天下聚会

深圳次世代见面交流互动活动

10月26日

地点：深圳市罗湖区东门深圳戏院2楼的“一时三刻”（禾绿寿司楼上）

预计人数100+

UCG小编将参加“天下聚会 深圳次世代见面交流互动活动”。

参加本次聚会的有“天下聚会”负责人ACE飞行员，以及UCG高人气编辑多边形。

在本次活动中除了同玩家们分享参加TGS 2008游戏展的所见所闻之外，我们还将为各位玩家带来最新，最热辣的次世代Demo试玩，如《机车风暴2》、《HOME》、《小小大星球》、《海豹突击队》等等，更多现场助兴活动必定将聚会推向高潮。

焦点聚会预告



▲聚会场地效果图。



■十一国庆 天下聚会之纯洁同仁会。



■十一国庆天下聚会。



■GGXX联盟十一国庆聚会比赛。



■十一国庆天下聚会。

掌机王自由谈

栏目主持 马修

除了掌机，其他的便携产品也也早已入了游戏功能，并随着科学技术的进步而不断进步，本辑的“自由谈”，说的便是有关移动播放器在游戏方面的话题。此外，大家投稿“玩家点评”时也注意一下，栏目的核心是点评而非介绍，大家在写稿前一定要注意。

另类掌机游戏——移动播放器游戏浅谈

文 杜德卡



7月初我在Levelup网站看新闻的时候，有一条关于苹果公司音乐播放器iPod的新闻醒目地出现在首页。想来在一个TV GAME网站的首页上，PC游戏的新闻都相当少见，现在一个音乐播放器的新闻可以跑到首页，看来必然是和游戏脱不开关系。当我好奇地点开这条新闻以后，果然验证了心中的猜测，原来这条新闻说的是Square Enix公司7月8日宣布，在iPod上推出一款RPG——《歌曲召唤师 未颂英雄》，这款游戏通过iTunes Store提供下载销售，售价为600日元，对应的机种正是苹果公司的iPod nano(第3代)、iPod classic和iPod(第5代)。

看完这条新闻，我又想起了PSP和NDS等掌机在国内的情况，很多时候它们并不简单的是一台便携式游戏机，它们更是一台便携式播放器，尤其以功能众多著称的PSP，很多时候在国内市场上还是各种MP3、MP4播放器竞相模仿的对象。除了外形上的效仿，也少不了对游戏功能的加入，因而很多时候，一些网络上的导购类文章中也会拿PSP与这些MP4作对比，更有不少移动数码类产品论坛专门开辟了PSP和NDS的讨论区。

由此可见，无论是国内还是国外，移动播放器如今与游戏都有了不解之缘，而这些播放器上的游戏也可以算的上掌机游戏的一种，姑且称之为“另类掌机游戏”，接下来我就简单地谈一谈自己对这些这些MP3以及MP4上的掌机游戏的认识吧。

国产篇



▲一些国产游戏MP4甚至外置了手柄。

大家应该都知道，在移动播放器领域，国产机器和国外的机器有着不少的区别，这种区别不单单是来自外形等方面，更重要的是理念上的不同。比如国外机器售价普遍较高而且支持的音乐以及视频格式偏少，这主要是由于版权等问题造成的；反观国内产品，则支持丰富的音乐、视频格式，而且普遍售价较低。这些差异在游戏方面也有所体现，比如国外产品很少会支持游戏功能，哪怕是内置的小游戏也不多见，所以我们就不着重再说了，但国内产品情况则大不相同。

在最早的时候，由于屏幕的限制（小、黑白，有的甚至没有屏幕），所以游戏功能也就无从谈起。而到了彩屏时代，MP3走上了和国产手机、电子辞典等产品相同的道路，也就是内置一些简单的小游戏，但是这些小游戏的种类实在乏善可陈，无非就是《贪吃蛇》、《仓库番》以及《俄罗斯方块》。虽然这些游戏确实经典耐玩，但是玩多了也会觉得无聊，况且MP3的按键排布也一直是玩游戏的阻碍，毕竟它本来是播放器而不是游戏机，所以也不会按照游戏优先的方式排布按键，因而总的来说这时候的游戏功能实在不敢恭维。

而真正让游戏功能有所提升，则是到了这些播放器加入视频功能以后，也就是所谓的MP4诞生以后。说到MP4播放器可能很多人有异议，因为MP4这种叫法存在问题，因为如果是MP4播放器的话，他应该首先支持的是MP4格式的视频。而最早的这些播放器对MP4格式影片的支持非常差劲，但是随着技术的进步，现在的产品都可以轻松支持很多格式，但是MP4这个名字也就继承下来，所以几乎所有可以播放视频的移动播放器都被叫做了MP4。不过硬要说MP4播放器的名字也没有错，可以理解成“比MP3播放器强一‘点’”，也就是MP3+1，强出的这个“1”也就是视频功能，下面就来说说这些MP4上的游戏。

由于要播放视频，所以这些MP4的屏幕普遍都在2寸以上，不过最开始仍旧是一些内置的小游戏，只不过画面上有所提升。真正让这些国产MP4的游戏功能变得“强大”起来的，其实还是模拟器游戏。从GBA开始，由于机能的强劲和烧录卡等工具的出现，掌机对旧机种游戏的模拟便风靡起来，到了PSP更是达到一个巅峰，PS2时代之前的大多数家用机以及掌机都被成功模拟。国产MP4产品也看到了这一点，纷纷加入了对模拟器游戏的支持，当然最初只是简单的一些FC游戏，但随着技术的不断提升，GB等掌机也被成功模拟，此后又加入了MD、SFC等机种。对于这些模拟器游戏，网络上大都有着丰富的ROM资源，MP4厂商只是负责开发内置的模拟器即可，所以基本上不会有什么额外的投入，但这些游戏的加入，让MP4的游戏水平有了质的飞跃。不仅仅是在内在方面向掌机学习，在外形上国产MP4产品也不断向掌机靠拢，按键排布上越来越像一台掌机而不是播放器，更有甚者就是直将PSP的外形照搬，这样的产品在国内也是不计其数。

当然除了模拟器，国产MP4支持的多媒体格式也是越来越多，这其中包括swf格式的Flash文件。而在网络上流传着大量的Flash小游戏，这些小游戏大多很简单，可以直接使用鼠标来玩，MP4本身的硬件条件也在加强，不少产品支持Flash的同时还增加了触摸屏，这就使得这些Flash小游戏也可以在MP4上成功运行，所以这些小游戏也应当可以看做移动播放器上的一种游戏类型。

总的来说，国产MP4的游戏目前仍旧处在模拟器为主的阶段，很多机器的外形上也是直接照搬掌机的设计，给人一种视听功能和游戏功能的本末倒置的感觉，但是无论如何，多功能的产品在国内依旧有着不错的市场，只要是符合消费者心理的产品自然会有买家支持。对于使用者而言，听音乐看视频之外还能玩游戏，何乐而不为呢？

iPod篇

国外的产品注重版权等问题，所以模拟器这类的东西很难出现在移动播放器产品上，但是仍旧要单独把iPod拿出来讲。原因很简单，自从iPod进入第五代之后，产品便加入了游戏功能，而且都是货真价实的原创游戏作品；此外iPod本身虽然只是一台播放器，但是它令其他同类播放器望尘莫及的市场占有率，已经足以自成一派。

和现在国内MP4市场很多机器喜欢模仿PSP外形一样，作为一种潮流的iPod产品，其前卫漂亮的外形也一直是被许移动播放器模仿的对象，可无论如何，iPod的精髓是无法被简单地复制的。比如它那非常个性化的点击式触摸转盘，以及操作起来略为复杂的iTunes软件。但即便如此，大多消费者依旧乐意使用iPod。如此之高的普及率，苹果公司自然不会放过赚钱的机会，除了付费下载的音乐和影视之外，游戏也成为了一个重要的环节。当然iPod加入对游戏的支持时间还不久，所以游戏并不算丰富，但这其中却不乏精彩的作品，除了《吃豆人》、《祖玛》这种本来就深受玩家喜爱的休闲游戏，著名的“《索尼克》系列”也有专门的iPod版。当然像文章开头的这种原创音乐RPG作品就更加是为iPod量身定做了，首先它能够通过保存在iPod中的歌曲召唤出叫做“音乐战士”的战士与敌人作战，这就很好地把游戏和音乐结合在了一起；其次界面以及操作上也针对点击式触摸转盘进行了专门的设计，玩家可以像浏览音乐专辑的封面一样选择用转盘选择自己的出战角色以及攻击方式。今后iPod上的原创游戏想必会越来越多，也会越来越精彩好玩。



▲用转盘选择攻击方式。

不过iPod和TV GAME的缘分远不止如此，作为一款产品，它和游戏也紧密地联系在一起，比如前不久的PS3大作《MGS4》中，在主角Snake的随身物品中就有一个iPod Video，我们也不知道这到底是苹果公司给了广告费，还是小岛秀夫对iPod的一种致敬？另外在今年年初发售NDS游戏《忍者龙剑传 龙剑》的时候，TECMO公司也举办了一次抽奖活动，而奖品正是一台“Team NINJA特制iPod nano3”。怎么样，iPod确实和游戏界有着不解之缘吧？


◀《MGS4》中的iPod。



▲作为奖品的特制iPod。

结 语

文章到这里就结束了，笔者不是专业人士，因而只能从自己并不算广的见识中来浅谈一下这些移动播放器上的游戏，通篇下来更多的还是个人感受居多所以有什么疏漏之处还希望各位读者谅解。当然了，这些另类的掌机游戏现在还是陌生边缘化的东西，但是有一天，它们也许真的会发展成为和传统掌机游戏并驾齐驱的产品。



火焰之纹章 新暗黑龙与光之剑

NDS ◆Nintendo◆S・RPG

自从该作公布以来，就备受《火纹》迷和战略游戏爱好者的期待。游戏发售之后，更没辜负玩家的期待。

由于硬件机能上的提升，NDS版的本作在画面上自然要比FC上的原作好上很多，但并不是仅此而已，地图画面以及地图画面上的敌人布局都与FC版没有多大差别，让玩过FC版的玩家备感亲切。至于战斗画面，本作则采用的是3D人物+2D背景，初看很不协调，但习惯了之后还是觉得很适合NDS，毕竟是NDS的第一作，做出变化也是理所当然的了。

在原作的基础上，新增职业和武器是必不可少的。武器平衡性也做出了调整，让玩家觉得更加合理。新作中正统人物技能系统没有出现，可能是重制初代的原因，才没有加入。而本作最让人意外的是武器炼成系统和新加入的自由转职系统。不同的人物可以转换成自己喜欢的职业，但某一职业达到一定人数之后就不可以再转成该职业，这也让某些职业控玩家的愿望破灭了。武器炼成系统则可以将一把普通的武器打造成一把神器。这些使得整部作品更具战略性，为突破H5难度提供了帮助。



相应的，本作支持了NDS的WI-FI功能。玩家可以上网对战租借角色以及网络购物。还有一点，在正常的游戏中玩家是买不到“天空之鞭”等道具，只在网络商店不定期买到，可以说，店里每天都给玩家以惊喜！

此外，与以往《火纹》不同的是，进入本作新增的外传必须要达到一定的人数，就是要死一定人数才可以进入外传，这样颠覆了《火纹》的传统，足以让老玩家大跌眼镜了！

可以说，本作除了一些让老玩家意外的设定，其他表现都不错，期待下一部作品有更精彩的表现。

评论人：黑眼白兔　评分：8

无限边境 超级机器人大战OG传说

NDS ◆NBGI◆RPG

以《机战OG》为基础的新感觉的本作最初只能使用两名角色，经过剧情可使用角色会增加到7个。游戏同时保留了人物的精神指令，需要消耗SP来发动，所以高SP成为角色发挥实力的一大因素。在达成一定条件后，角色可发动华丽的必杀，绝对令人大饱眼服。且不同的特殊技能CG不同，可看出厂商的细心。

比较糟糕的可能就是本作GBA级别的地图了，但战斗方面确实将其弥补，战斗简单爽快，容易上手。敌方可使用强制回避来结束本回合战斗，碰到回避高的敌人让人很是抓狂。且笔者觉得最不爽的是本作20多小时的流程中，BOSS战过多，有种动不动就要大战的感觉，容易使人疲劳，也觉得总是在过剧情。

相比之下，在游戏刚出时所说的记录点偏远、大地图不能记录倒没有那么不顺心。迷宫或地图中遇到怪物的几率并不高，且可以选择逃跑，在小怪级低的地方也不容易遇敌（就算遇到了，那就抬手欺负一下咯）。各地图都不大，转换起来也方便，只要不刻意恶搞，玩家是很难挂掉的，所以记录点不是问题。但是城镇的设计有些简陋，只能回复和买卖东西。迷宫的设计都不长，隐藏要素不少，走起来很有兴致，谜题设计得也不难，有些鸡肋，感觉浪费时间。

游戏的系统方面简单易懂，不但每个人都有专用的武器，也有专用的音乐，很是让《机战》迷们怀念。如果会日文的话，还会发现台词的精彩和恶搞。

总的来说，本作算NDS的一款精彩之作，很有自己的风格，不管对《机战》有没有爱，都去试一下吧。



评论人：HYHZ　评分：8

火热秘技



栏目主持：盲先知

最近玩了一下Xbox360上的《寂静岭 归乡》，感觉略有点失望。游戏里充满了血腥暴力的成分，而增强了的战斗系统感觉并非十分完善。不过游戏的剧情还是一如既往地吸引人，现在每天要做的就是赶一点进度，并且抗拒剧透。目前最期待的游戏则是NDS的《恶魔城》，不知道女主角会有怎样的表现。下面让我们来看看近期一些游戏的秘技。

PSP 街舞男孩

美版 B—Boy 秘技

○密码

在游戏的选项菜单中选择密码（Cheats），再输入下列密码就可以获得各种效果。

密码	效果
56239	隐藏节奏标记
17345	在Livin' Da Life中成为俱乐部等级
11910	在Livin' Da Life中成为专家等级
43649	显示所有动作
41549	关闭舞战中的屏幕提示
34589	解锁Jam模式中的所有要素
39572	解锁Livin' Da Life中的所有要素
26939	清除所有密码效果



NDS 星之卡比 超究极豪华版

美版 Kirby Super Star Ultra 秘技

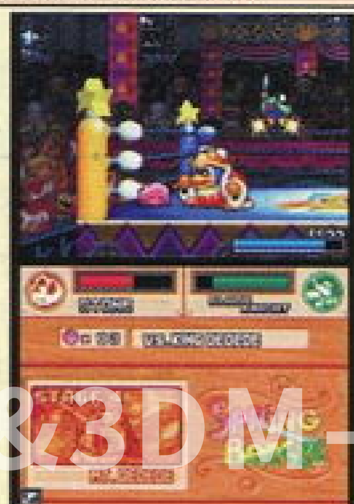
○解锁影片

在游戏中达成特点的条件就能获得一些隐藏的影片。

影片	
Grand Opening	看完游戏的片头
Spring Breeze	完成春天的微风关
Tomorrow's Wind	击败迪迪迪大王
Dyna Blade	完成戴拿之刃关
Live Healthy	击败戴拿之刃
Gourmet Race	完成美食竞赛关
Great Cave Offensive	完成洞窟大作战关
Great Escape—Hero Up High	完成洞窟大作战关
Revenge of Meta Knight	完成金属骑士的逆袭关
Halberd Scenes 1—9	完成金属骑士的逆袭关
Friends and Sun	完成金属骑士的逆袭关
Milky Way Wishes	完成银河愿望关
Marx's Mad Plan	完成银河愿望关
To the Battlefield	完成银河愿望关
Kirby's Triumphant Return	完成银河愿望关
Staff Credits	完成银河愿望关
Revenge of the King	完成大王的逆袭关
Flying Fortress Kabula	完成大王的逆袭关

○声音模式

完成银河愿望关后，玩家就可以在Sound Test中听到游戏中的所有音乐和音效了。



NDS 化石超进化 穿越星门

美版　Spectrobes: Beyond the Portals　秘技

○隐藏密码

在游戏飞船的左上方读卡机处可以输入密码，这些密码每条都可以开启许多效果，像是隐藏人物、特殊颜色等，这里就不一一说明了，仅列出可输入的密码。

密码			
3124KFN	1432IOB	2341AIH	2341AJG
4213LFP	4213GBM	4213FMS	1432FQJ
3124MOG	3142MHG	1432BDJ	2341CFS
4213AFJ	1432CLS	1432DLA	3124APE

下面为大家介绍NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 美少女梦工场4 特别版

日版　プリンセスメーカー4DS スペシャル エディション　金手指

○Game ID：CP4J 72EC0910

金钱999999
0215E67C 000F423F

获得全道具
D5000000 00000001
C0000000 00000053
D8000000 0215E46D
D4000000 00000001
D2000000 00000000
2215E4D1 00000054
D2000000 00000000

全课程习得
2215E4F9 00000003
1215E4FA 00000303
1215E4FC 00000303
2215E4FE 00000003

附加模式全开
2215E40A 00000001
2215E434 00000040

CG全开
D5000000 000000FF
C0000000 00000022
D8000000 0215E411
D2000000 00000000

体力999
1215E540 000003E7

知力999
1215E542 000003E7

魅力999
1215E544 000003E7

自尊心999
1215E546 000003E7

道德999
1215E548 000003E7

气质999
1215E54A 000003E7

感性999
1215E54C 000003E7

性情999
1215E54E 000003E7

知名度999
1215E550 000003E7

武术999
1215E552 000003E7

魔术999
1215E554 000003E7

疲劳度0
1215E558 00000000

NDS 卡片召唤师DS

日版　カルドセプトDS　金手指

○Game ID：YKRJ 9BDEEF1D

我方魔力最大
0213F364 00015F90

通关附加项全开
1216AAC0 0000FFFF

虚拟形象全开
0216E090 FFFFFFFF
1216E094 0000FFFF

点数9999
1216FBC0 000088B8

图片全开
0216E09C FFFFFFFF
1216E0A0 0000FFFF
2216E0A2 000000FF

按L+R全卡片99枚
94000130 FCFF0000
D5000000 00000063
C0000000 00000178
D8000000 0216AACC
D2000000 00000000

狩猎季节2G 第13话

绘 licut

快使用蓄力斩啊！！

快给。我阻止他！

蓄力斩要发挥出威力一定要集中精神…

呼啊啊啊啊快给老子上啊！！

嗖！

呃？！！

啪啦啪啦

想要靠近他，先得问问老子！

http://blog.sina.com.cn/licut


呼啦
风压又来啦！！
无法集中精力啦！！


阿男快看这里！！
翠花在家等着我们啊！
呼啦


那、那个可
怕的眼神
出现了！！
唔啊啊
啊啊啊
！！！
咔嚓
敬请期待最终话

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

任天堂2008秋季发布会上不出所料地公布了新版本的NDS，不过发售时间之快倒是在意料之外。为了配合新版主机的发售，有几款NDS游戏的发售日也进行了调整，比如《阿瓦隆代码》和《女神侧身像 负罪之人》的发售日都延期到了11月1日，而《超时空之钥》则提前到了11月20日。PSP方面，《偶像大师SP》以及《乐克乐克2》等作品也公布了发售日，《偶像大师SP》没能赶在年末商战中推出，而是选择了竞争相对较小的1月份发售，希望这样一来游戏的销量能够更有保证吧。

发售表阅读说明

- 红色字体为受瞩目游戏。
- 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2008年10月					
23日	你的勇者	キミの勇者	SNK Playmore	RPG	5040日元
23日	决意 死亡标记	ケツイ デスレーベル	Arika	STG	5800日元
23日	恶魔城 被剥夺的刻印	悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印	Konami	ACT	5250日元
23日	令旗所向	采配のゆくえ	Koei	SLG	5040日元
23日	噬魂师 美杜莎的阴谋	ソウルイーター メデューサの阴谋	NBGI	ACT	5040日元
23日	神探伽利略	ガリレオ	D3 Publisher	AVG	3990日元
30日	希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+	シドとチョコボの不思議なダンジョン 时忘れの迷宫DS+	Square Enix	RPG	5040日元
30日	维他命Y	ビタミンY	D3 Publisher	ETC	4410日元
30日	阿拉蕾	Dr.スランプ アラレちゃん	NBGI	AVG	5040日元
31日	007 量子危机	James Bond: Quantum of Solace	Activision	ACT	29.99欧元
2008年11月					
1日	女神侧身像 负罪之人	ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者	Square Enix	RPG	5040日元
1日	阿瓦隆代码	アヴァロンコード	MMV	A·RPG	5229日元
6日	冬宫DS 重制版 暗之巫女与众神的指轮	エルミナージュ DS Remix 暗の巫女と神々の指轮	Star Fish	RPG	5040日元
6日	星之卡比 超级无敌豪华版	星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	Nintendo	ACT	4800日元
6日	思乡之风	ノスタルジオの风	Tecmo	RPG	5800日元
6日	赤川次郎悬疑作品 月之光 坠钟杀人	赤川次郎ミステリー 月の光 沉める钟の杀人	MMV	AVG	3990日元
13日	鉴伪侦探	いかもの探偵 —IKATAN—	Cyber Front	AVG	5040日元
13日	三角帽与魔法的365天	とんがりボウシと魔法の365にち	Konami	ETC	4980日元
13日	DS西村京太郎悬疑作品2 新侦探系列 金泽·函馆·极寒的峡谷 复仇之影	DS西村京太郎サスペンス2 新探偵シリーズ 金泽·函馆·极寒の峡谷 复仇の影	Tecmo	AVG	3990日元
13日	流星洛克人3	流星のロックマン3	Capcom	A·RPG	5040日元
13日	不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城	不思议のダンジョン 风来のシレン2 砂漠の魔城	SEGA	RPG	5040日元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	AVG	29.99美元
20日	超时空之钥	クロノ·トリガー	Square Enix	RPG	5040日元
27日	寒蝉鸣泣之时 绊 第二卷·想	ひぐらしのなく頃に绊 第二卷·想	Alchemist	AVG	3990日元
27日	刑事J.B.哈罗尔德的事件簿 曼哈顿安魂曲&杀手之吻	刑事J.B.ハロルドの事件簿 マンハッタン·レクイエム&キス·オブ·マーダー	fonfun	AVG	4400日元
27日	雷顿教授与最后的时间旅行	レイトン教授と最后の时间旅行	Level-5	AVG	4800日元
27日	宠物蛋的闪亮小店	たまごっちのキラキラおみせっち	NBGI	ETC	5040日元
2008年12月					
4日	英雄战记雷万丁	英雄战记レーヴァンティン	Gungho Works	S·RPG	5040日元
4日	口袋棒球11	パワプロクンポケット11	Konami	SPG	5229日元
11日	心灵传说	テイルズ オブ ハーツ	NBGI	RPG	6650日元
11日	陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者	チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と5人の勇者	Square Enix	ETC	5040日元
18日	幻想水浒传 十二宫	幻想水浒传ティアクライス	Konami	RPG	5500日元
25日	梦幻之星 ZERO	ファンタシースター ZERO	SEGA	A·RPG	5040日元
2009年1月					
1日	绿野仙踪	RIZ-ZOAWD	D3 Publisher	RPG	5040日元
2009年2月					
未定	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	售价未定
2009年3月					
26日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
未定	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	Square Enix	RPG	售价未定

10.23 恶魔城 被剥夺的刻印



■Konami ■ACT ■5250日元

本作是NDS平台上第三款“《恶魔城》系列”作品，游戏的整体风格与系列前两作保持一致，关卡结构则与《废墟肖像》类似，地图收集等要素依旧是本作的保留项目。华丽的女性吸血鬼猎人作为主角登场亮相，也足以吸引玩家的眼球。创新的刻印系统替代系列前作的战魂系统，主角将依靠这套全新系统发动技能进行战斗。对于系列FANS来说，这是一款不可错过的作品。

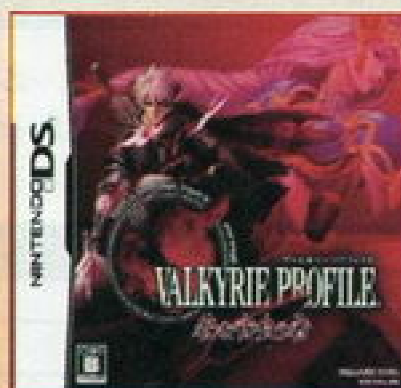


11.01 女神侧身像 负罪之人



■Square Enix ■RPG ■5040日元

本作在不少设定上都与系列前几款作品有所差异，比如玩家不再是以女武神的视角来进行游戏，而是要去经历一场凡人对神的复仇剧。游戏的战斗部分也进行了大胆的改动，在前几作的基础上加入了许多S·RPG的要素，包括角色的移动、战场上魔法的使用等均颠覆了系列以往的设定，可以说是一款很有新意的作品。不过对于老玩家来说，这种改动究竟是否讨巧，还需要用时间来证明。



PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2008年10月					
16日	勇者别嚣张 or2	勇者のくせになまいきだ or2	SCEJ	SLG	3980日元
21日	星之海洋 初次启程	Star Ocean: The First Departure	Square Enix	RPG	39.99美元
21日	格斗之王精选 大蛇传说	The King of Fighters Collection: The Orochi Saga	SNK Playmore	FTG	29.99美元
23日	BLEACH 灵魂嘉年华	BLEACH ソウル・カーニバル	SCEJ	ACT	4980日元
23日	深红编年史 红辉的魔石	ガーネット クロニクル 红辉の魔石	SEGA	RPG	5040日元
23日	萌麻将	萌える麻雀 もえじゃん!	Hudson	TAB	5040日元
24日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	ACT	29.99欧元
28日	BEN 10 外星之力	BEN 10: ALIEN FORCE The Game	D3 Publisher	ACT	29.99美元
30日	水月 携带版	水月 ポータブル	GN Software	AVG	5040日元
30日	星色的赠物 携带版	星色のおくりもの Portable	Takuyo	AVG	6090日元
2008年11月					
1日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	SLG	29.99欧元
13日	定制我们的世界	注文しようぜ! 俺たちの世界	Global A Entertainment	RPG	5040日元
13日	战国绘札游戏 不如归 乱	战国绘札游戏 不如归 -HOTOTOGISU- 乱	Irem	TAB	5040日元
18日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA Games	RAC	39.99美元
20日	普利尼 我做主人公可以吗?	プリニー オレが主人公でイイんスか?	日本一Software	ACT	5229日元
20日	机动战士高达 高达对高达	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	NBGI	ACT	5040日元
27日	寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版	ひぐらしデイブレイクポータブル	Alchemist	FTG	6090日元
27日	啪嗒砰2	パタポン2 ドンチャカ	SCEJ	MUG	4980日元
27日	喧哗番长3 全国制霸	喧哗番长3 全国制霸	Spike	A·AVG	5229日元
27日	萌萌2次大战略 豪华版	萌え萌え2次大战略 デラックス	System Soft Alpha	SLG	5040日元
27日	无双大蛇 魔王再临	无双OROCHI 魔王再临	Koei	ACT	5544日元
27日	英雄传说 空之轨迹 豪华套装版	英雄传说空の轨迹セット	Falcom	RPG	9800日元
2008年12月					
4日	我们的生存游戏 携带版	俺たちのサバゲー ポータブル	Best Media	ACT	5040日元
4日	乐克乐克2	LocoRoco2	SCEJ	ACT	4980日元
11日	双星物语	Zwei!!	Falcom	A·RPG	5040日元
18日	异说 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	6090日元
25日	龙士传说 无限 加强版	ジルオール インフィニット プラス	Koei	RPG	5040日元
未定	绯色的碎片 携带版	绯色の欠片 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
2008年冬					
未定	远程搜查 通往真实的23天	远隔搜查 真実への23日间	SCEJ	AVG	售价未定
未定	永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	System Soft Alpha	A·RPG	5040日元
未定	真·三国无双 联合突袭	真·三国无双 MULTI RAID	Koei	ACT	售价未定
未定	世界传说 光明神话2	テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2	NBGI	RPG	售价未定
2009年1月					
22日	偶像大师SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	NBGI	SLG	5040日元
22日	偶像大师SP 神奇之星	アイドルマスター SP ワンダリングスター	NBGI	SLG	5040日元
22日	偶像大师SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーン	NBGI	SLG	5040日元
未定	秋之回忆5 中断的胶片	メモリーズオフ #5 とぎれたフィルム	5pb.	AVG	5040日元

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2008年10月16日

在读者们的要求下，本辑下载列表栏目重新开张了。不过由于合作的Levelup网站服务器变动，本次的PSP ISO下载改为速度更加快捷的BT下载方式。NDS ROM和影视依旧为Http下载，请各位读者使用迅雷等下载工具。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
2623	欧	最终幻想4	1024Mb	2609	美	牧场物语 与你共建小岛	512Mb
2622	欧	恐龙王者	1024Mb	2608	美	来自深渊	256Mb
2621	日	用触笔说你好 笔谈君	128Mb	2607	欧	驾照训练	256Mb
2620	美	探秘三合一	512Mb	2606	欧	加菲猫的狂欢节	64Mb
2619	日	个性频道全明星大集合	256Mb	2605	欧	番外王魂	64Mb
2618	日	新世纪福音战士	2048Mb	2604	欧	时尚小狗	512Mb
2617	韩	海贼王 换档之魂	512Mb	2603	欧	模拟人生2 公寓宠物	256Mb
2616	法	触摸修理师	256Mb	2602	欧	虚拟系列 教师	128Mb
2615	欧	莉莉菲公主 魔法小仙女	256Mb	2601	日	载具王国DS	256Mb
2614	美	突击队 钢铁灾难	512Mb	2600	日	战略行会	128Mb
2613	美	随心涂鸦	256Mb	2599	日	简单DS系列Vol.40 THE外科医生	128Mb
2612	欧	极速房车赛起点	512Mb	2598	美	模拟人生2 公寓宠物	256Mb
2611	欧	梦幻3D弹珠台	512Mb	2597	美	我的汉语教师	512Mb
2610	欧	瑜伽训练	256Mb				

PSP ISO

名称	版本	容量大小	名称	版本	容量大小
坎贝拉传奇冒险	美	360MB	美少女梦工场5 携带版	日	949MB
星球大战 原力释放	美	595MB	一骑当千 雄辩之拳	日	238MB
捉猴啦P	日	370MB	国际足球大联盟 09	美	716MB
警告 公路规则	欧	175MB	出包王女 脸红心跳！临海学校篇	日	660MB
家庭教师 Reborn 斗技场	日	207MB	超时空要塞 王牌开拓者	美	334MB
侍道 携带版	日	147MB	劲劲爆美国职业篮球联赛 09	美	511MB
瓶盖系列 足球篇	欧	78MB	瓦尔哈拉骑士 2	美	578MB
乐高蝙蝠侠	美	573MB	街舞男孩	美	439MB
新安琪莉可 特别版	日	1.16GB	R-Type 战略版	美	440MB
玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+	日	856MB	美国职业篮球 09 深入比赛	美	588MB
机器人总动员	美	390MB	财团法人日本棋院监修 棋力认定	日	42MB
疯狂水管工	美	196MB	超时空要塞 王牌开拓者	日	300MB
角斗士俱乐部 携带版	美	66MB	虚幻勇士 追求无限	美	447MB
喧闹少年！找碴大师	美	425MB	勇者别嚣张or2	日	135MB

影音更新区

影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
MGS4中文剧情连载第十四弹	720MP4	英雄第三季（1～3集）	480MP4
MGS4中文剧情连载第十五弹	720MP4	灌篮高手（全集）	480MP4
越狱第四季（1～7集）	480MP4	高达0079（全集）	480MP4
无间道Ⅲ 终极无间	480MP4	MGS4中文剧情连载第十七弹	720MP4
MGS4中文剧情连载第十三弹	720MP4	MGS4中文剧情连载第十八弹	720MP4
MGS4中文剧情连载第十六弹	720MP4		

本下载列表包含近期截止至2008年10月17日的所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。

掌机王SP幸运大抽奖

参与方式：只要在2008年11月10日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第100辑上公布，敬请关注。

一等奖

- EZ5 PLUS 清凉版烧录卡 2名
- SCDSO 烧录卡 2名
- M3DSR 烧录卡 2名

二等奖

- SC-miniSD 烧录卡 1名
- SC-SD 震动版烧录卡 2名
- 北通二代直插座充 BTP-6369 1名
- 北通二代座充 BTP-6262 1名

三等奖

- 北通微型线控耳机 BTP-6235 1名
- 北通3合1水晶盒 BTP-6257 1名
- 黑角NDSL彩柔皮包 BH-DSL09203 1名
- 北通电池组 BTP-6266 1名
- 黑角多功能影音支架套装 BH-PSP02627 1名
- 黑角NDSL多彩保护二合一套装 BH-DSL09617 1名

本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站

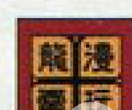


黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

ezflash EZflash小组





龙漫电玩

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

精彩内容导视



本辑看点

TGS2008综合报道

TGS是Tokyo Game Show的缩写，即“东京游戏展”，这是在日本千叶市幕张展览馆举办的国际大型视讯游戏展览。此次TGS2008的召开时间是10月9日到10月12日，为期4天。想知道现场的情况如何、各厂商又在展会上公布了哪些新的游戏内容么？那就千万别错过这次的特别报道了！



新作特搜队

FIFA 09/NBA Live 09/一骑当千 雄辩之拳/疯狂水管工/超级雌鹿直升机 火线追击/新安琪莉可 特别版/美少女梦工厂5 携带版/仓库番DS/贪吃行星/滑行大师2 无限自由/疯狂机器/简单DS系列Vol.40 THE 外科医生/可爱小狗DS2/熊姬和她的伙伴们/出包王女 脸红心跳！临海学校篇/逆境无赖开司 死亡或生还



全面收录近期二线作品，不放过漏网之鱼！

火热试玩区



《超时空要塞 王牌开拓者》
《玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+》
《索尼克编年史 暗黑兄弟会》

详解近期当红大作，为您展示劲作的系统和特点！

新动一刻

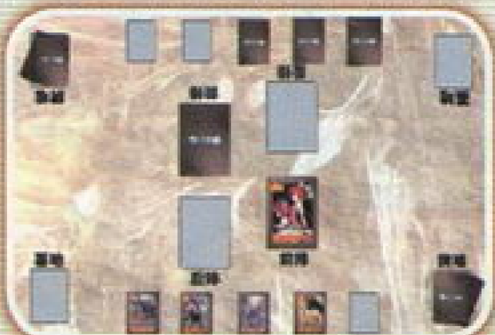
本次“新动一刻”栏目为大家介绍由游戏改编而来的热血足球题材动画《雷电十一人》、“《传说》系列”十周年纪念作品《深渊传说》改编而成的同名动画以及以正太、美型和主仆关系为卖点的动画作品——《黑管家》。



口袋特企

《掌机王SP》特制对战卡片游戏玩法介绍

在97辑《掌机王SP》里，我们赠送了特制对战卡片，为了让大家更清楚地了解卡片游戏的玩法，这里特别由宇轩制作了一段演示动画。另外，以后我们还会不定期地赠送追加卡片包，望各位能够玩得愉快！



《口袋光环DVD》Vol.98有奖问答题目

在《FIFA 09》的演示段落中，小编选用的球队是：

A：切尔西 B：曼联 C：阿森纳

本辑活动奖品



MARS烧录卡 3名

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！
读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

中奖名单

《掌机王SP》第96辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖



6名

NDS烧录卡

城市	姓名
上海市	陈延清
成都市	黄　波
长沙市	刘良骥
昆山市	施国强
六盘水市	唐炳金
平度市	万海斌

二等奖



5名

NDS烧录卡　座式充电器

城市	姓名
包头市	刘　香
葫芦岛市	秦　雷
北京市	任礼南
珠海市	谭椿议
长沙市	许志颖

三等奖

6名

北通、黑角掌机周边

城市	姓名
芜湖市	郭圣坤
天津市	刘世超
合浦市	刘毅冬
桂林市	王懿曦
峨眉山市	吴建军
南昌市	邹从鑫

《口袋光环DVD》有奖问答中奖名单

Vol.96 有奖问答答案：B



盟区战卡

3名

有奖问答中奖名单

城市	姓名
广州市	龚明韬
大庆市	韩彦龙
上海市	王伟荣

注 为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

144页16开精装特辑＋恶魔城全系列音乐CD

10月24日 全国上市



系列作品详细资料，制作小组绝秘访谈
世界观的深入解读，吸血鬼文化的发展
武器出处详细考据，著名恶魔的典故史
同人游戏发展综述



与《恶魔城》相关的一切在此集结！



新的同伴、新的怪物、新的挑战！
怪物猎人携带版2nd G的官方小说隆重登场！
为补贴家用而展开猎人之旅的少年迪安
身为精英猎人的沉默大姐马蒂丽娅
沉睡在树海之中的赤色猛兽，
等待着你的光临！

10月23日 全国上市



PSP-3000幸运抽奖
活动开始啦！

《BLEACH 灵魂嘉年华》
热作点评

拆 从内部看改变，
PSP-3000全面解剖

《PSP·e族》
半月刊化！

属于PSP玩家的专门志，打造内容最精彩的PSP流行刊。四位小编带你畅游PSP世界，为你点评半个月来PSP平台上的大事小事与大作小作。80页精美手册，3 DVD-ROM献上最新PSP资源！



11月上旬 全国上市



ISBN 7-88527-265-4

掌机王光盘定价：9.8元　本手册随盘附赠不能单独销售